GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL.240

定价9.80元

## 恶魔城·被夺走的刻印

彻底攻略

死亡空间/神鬼寓言2

AWAY随机迷宫/梦幻之星P

真三国无双5 SP

## 最强!

## 攻略特辑「战争机器2」登场!

全隐藏要素公开

最高难度全剧情关卡完全解读

## 「11月就玩它了!」

本月必玩游戏大检阅

好玩游戏多到烧光头

真·风神制作

影像 最高难度攻略影象冲击

战争机器2

寂静岭 重归故里

恐怖悬疑精彩剧情全程再现

DVD速报

抵抗2/使命召唤·世界大战

余温之恋/创世法典

波斯王子/古墓丽影·地下世界

烫手大作

2008年11月上 总第240期

ISSN 1006-5032



# 11月必玩大作全检阅!

**每年“游戏大作云集”就是来形容这个月**

你准备好钱包来消化它们了吗?
在冲动之前请务必把接下来的游戏了解清楚







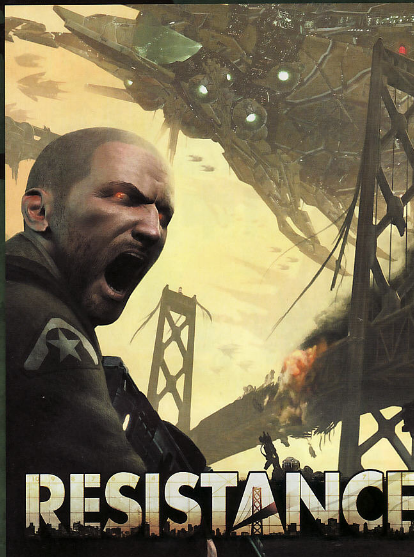




古墓丽影/波斯王子
詹姆斯邦德007余温之恋
班卓熊大冒险3/使命召唤5
创世法典/抵抗2

## 心跳加速的大作月!

就算是最核心的玩家也无法冷静
被厂商榨干口袋绝对是值得享受的事情




SCE自家的看家FPS新作《抵抗2》即将于11月4日率先登陆北美，作为本年度SCE大作计划中重要的一环，厂商对本作的表现抱以了极为强烈的期待，在之前的各大展会上本作都以先头作品进行重点宣传，每次新情报公布都会引起观众的热烈反响。为了配合本次的首发，SCEA还特别为玩家们准备了一款价值79.99美元的特别限定版套装，其中不仅包括豪华包装的游戏本体，还有一本精美的官方《抵抗2》设定画册，及一个异星侵略者的手办，模型由DC Unlimited公司设计制作，关节部分可以活动，另外还附送了一件在多人网络联机时使用的特别武器。对于喜欢《抵抗》的FANS来说完全是极致收藏品。距离游戏发售也已经没有几天了，不知国内是否能拿到限定版，对此有兴趣的玩家一定要尽早出手。 □文/翅膀


↑新作中人类与异种之间的战争究竟会走向何方？主人公的命运会是如何呢？

# 抵抗异形



| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：抵抗2 | | 2008年11月4日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 第一人称射击 | SCEA | 59.99美元 | 美版 |
| | BD | 1人 | 记忆容量未定 | 17岁以上 |

## PS3第一方代表作，年底上演新的战争篇章。


↑这两个人在干什么呢？像是在激战后的破败战场上寻找着所需的东西。

作为PS3的代表作品之一，游戏的画面效果非常出众是很自然的，场景内的建筑物等刻画得十分真实，完全可以以假乱真，可以回想今年年初闹出的教会事件就是因为枪战中的教会太过真实而让教堂方面不满所致。

## CHECK UP 强化整个系统的全新作

《抵抗》的初作就是一款极富冲击力的作品，新续作将在其基础上进行整体各方面的强化，尤其是网络联机功能得到了质的提高，游戏使用了全新的数据传输技术，画面将在720P的分辨率下保持高达30帧的流畅运行，并且读盘时间短到几乎让人无法察觉。游戏还将加入新武器，新敌人及全新的系统要素，绝对不容错过。

### 增强耐玩度 强化多人联机

←新作将转战美国开始新一轮抵抗战争。


←前作中已经非常强大的异种生物会出现更多可怕的新种类吗？期待能带来更多惊喜。



### 拯救人类的战争

《抵抗2》目前是SCE手中最重要的FPS王牌作品，可以说相当于微软手中的《光环》一样，游戏的前作在PS3首发之初起到了相当重要的镇山作用，优秀的画面表现与精良的制作让全世界了解到了PS3的实力。在之后续作《抵抗2》的呼声一直就在玩家们当中不绝于耳，事实上SCE也对此次新作极为重视，不仅动用王牌工作室精心打造，在今年的E3展与德国莱比锡展上都将其作为头条宣传的主打作品，并且还公布了对应PSP的掌机作品，再过不到一个月，我们就可以看到新作的完整面貌了。



←欧洲大陆已经被异种生物毁灭占领，美国这片世界上最发达的地区也会遭到同样的命运吗？人类是否可以找到有效对抗它们的手段呢？



## 新大陆的战斗已经拉开序幕

↑当原本的同胞人类变为异形成为自己的敌人时，身为士兵的你不允许有任何的犹豫，不杀死他们就会被他们所杀，这就是残酷的命运！而且身为已经被病毒侵蚀的主人公，还要与自己的心灵战斗，实在是非常艰苦的事情。

# 的战争从现在开始!!

既然是FPS，枪战自然是游戏永恒的主题，与现实题材不同，玩家面对的是拥有超常力量的异形生物，玩家必须想尽一切办法将手中的各式武器发挥到120%的水准，根据敌人的数量与战场地形来灵活地战斗，并且还会有不少非现实的科幻武器帮助玩家战胜这些人类的敌人。



←枪战射击的手感和战场气氛的营造绝对是一流水准。



## 瞄准残忍的异形开枪消灭它们!

## 注目!抵抗异形的战争

故事发生在20世纪中叶，世界已经进入了冷战时期，苏联作为超级大国之一不断研制着先进的新型武器，与另一超级大国美国进行对抗。但不知什么原因，苏联境内开始发生一些整个村庄一夜之间被完全毁灭的蹊跷事件，随后苏联在欧洲的边境线上修建起了一座对外界密封的隔离墙，并在之后整个国家与外界失去了一切联系，外界猜测是苏联因研制武器而发生了严重的实验事故，但事实并没有那么简单。

临近苏联的一些欧洲国家境内遭到了不明身份怪物的袭击，这些拥有顽强生命力的异形怪物，普通的人类士兵根本不是它们的对手，更可怕的是，对方拥有一种携带致命病毒“奇美拉病毒”的小虫子，这种米粒般大小的小虫一旦散布就会拼命朝人类的体内钻入，快速传播病毒的同时将其杀死，感染病毒的尸体还会被改造成新的异形士兵向人类进攻。在短短几周内，欧洲大部分地区就已经被异形怪物和装满毒虫的长芽导弹摧毁，连海上的舰队也无法幸免，在这种情况下人类似乎已经到了灭亡的边缘。而我们的主人公——美国士兵尼桑·海尔虽然也在战斗中被毒虫感染了病毒，但他并没有死去，仍然清晰地保持着人类的思维与自己的意识，还神奇地拥有了超越常人的身体能力与战斗能力，并继续投入到了抵抗这场灭绝人类的灾难中。

在经过了数次与异种生物的战斗后，尼桑·海尔感觉到自己体内有一种不知名的神秘力量开始影响着自己，数次难以忍受的痛苦都让他晕了过去，但他一直坚持着保持自己的神智。艰苦卓绝的战斗后，他从欧洲战场艰难地脱身，并被一支神秘部队带到了美国，在这里他将展开新一轮对异种生物的抵抗战争，自己身体中隐藏着的秘密，引起灾难的奇美拉病毒之根源，都将在这场人类抵抗战争中逐渐揭开它的真实……

## 11.04 大幅强化的游戏要素引爆抵抗

随着PSN网络功能的不断完善，《抵抗2》中将会全面强化联网的多人游戏要素。在新作中将支持最大60人同时在线，可最大8人同时协力进行战役模式，当然这并不意味着多人下难度就会下降或者平衡度的降低。多人下游戏中战斗的激烈程度将会呈几何数字般地提升，逞英雄蛮干只会死得很惨，在这种模式下会有许多有效的战术供玩家来使用，广阔的场景内也可以自由探索，寻找一些有用的帮助。联机模式中有三种不同的战士类型可供选择，分为武器强攻型、特殊机动任务型与医疗救助型，各有各的长处，并且还将增加新的可供操纵的战斗车辆等交通工具，这将使原本就很激烈的战斗场面显得更加火爆。



# CALL OF DUTY WORLD AT WAR

| PS3 / X360 | 本刊译名：使命召唤5 战火世界 | | 2008年11月11日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 第一人称射击 | Activision | 59.99美元 | 美版 |
| | BD/DVD | 1-4人 | 记忆卡容量未定 | 17岁以上 |

枪炮！厮杀！轰鸣！无尽的战火硝烟！
把脑袋提在裤腰上与敌人搏命，
可以依靠的只有自己手中的钢枪！
在暗无天日的战场上与死神一起跳桑巴，
将这世界大战的残酷烙于心中永不抹去！

## 面对穷凶极恶的法西斯，要做的就是消灭它！

### CHECK! 战火世界即将到来！

在《现代战争》获得全球空前好评之后，时隔一年，系列最新作《战火世界》即将于11月11日降临于世，开发《使命召唤3》的Treyarch小组将把新作从现代再次拉回壮阔宏大的二战太平洋战场，沿用四代优秀成熟的引擎，制作组将描绘出一个逼真度前所未有的真实二战场面。目前厂商已经公布了本作X360版和PC版的限定版套装内容，其中除去经过特殊金属包装的游戏，还包括一周期限的双倍优先权，以及一个印有游戏LOGO的灰色军用水壶，十分具有收藏价值，而且普通玩家要在线上45级才能解锁的一把强力武器也会在限定版中得到。此外，本作的PC版配置要求并不高，今年内刚装装机器的玩家应该都能满足，玩PC版的玩家不必为此特意去升级电脑了。

# 驰骋太平洋闯荡战火的世界!!

本次《战火世界》一个重要的新要素就是“火焰燃烧”效果，在前作中虽然有火焰但只是背景妆饰，而本作中火焰将成为一种比子弹更具杀伤力的武器，不仅炮弹手雷等爆炸物爆炸后会引起大火，一种专门发射致命火焰的火焰喷射器也将在新作中第一次登场，面对藏身于树林和草丛中的敌人，火焰喷射器就是他们的克星，熊熊燃烧的大火会将草木连带人全部点燃，看着满身火苗的敌人躺在地上痛苦地打滚，实在是有一种既解恨又残忍的感觉。火焰的效果会在强大的机能演绎下也将表现得十分真实。　□文/翅膀

↑游戏的战场不仅包括浩瀚无际的太平洋岛屿，还有东南亚日军基地，以及德国柏林的暗夜市区，这些历史上的真实场景都将在游戏中描绘的极为传神，犹如置身于60多年前那个战争年代。

## 沿袭前作的高素质画面表现！

《使命召唤》系列最大的特色就是强调“真实”，这说的并不是题材，而是游戏中点点滴滴透露出的那种模拟现实般的逼真表现。除了画面场景等众所周知的要素外，游戏中对“人”的描写才是大多数同类游戏无法企及的地方。玩过前作的玩家一定记得，一名普通的士兵在游戏中都会表现得有血有肉，兴奋、害怕、恐怖、绝望，以及临死前那痛苦的挣扎，都令人为之惊叹，新作将在人的表现上更进一步，人类在不同的残酷环境中表现出的复杂心情，在面对生死考验中或胆怯或坚强，皆会表现得淋漓尽致。另外，游戏还将从不同角度体现战争本质里面的残酷与无情。





↑太平洋与东南亚的岛屿上有大量天然的丛林，在这种地方进行丛林战是不可避免的，灵活运用地形环境隐藏自己的身形与敌人周旋才能生存下去。

## 波澜壮阔的太平洋战场 再现那段传奇史诗！



←震惊世界的“珍珠港事件”，作为太平洋战争的开端，玩家将在这里开始对日本侵略军艰苦卓绝的战斗。



→看过电影《珍珠港》的玩家一定对这些场面记忆尤新，呼啸的日本飞机在炮火声中不断摧毁着美军舰队，你能将它们打下来吗？

## 二战的新章从这里开始！

## CHECK! 题材转换带来的游戏要素的变化

因为新作的题材从现代一下拉回了六十多年前的二战，因此包括枪械在内的要素也都退回了二十世纪中前期的水平，AK-47、M16等名枪也都将不复存在，取而代之的则是M1A1、MP44、日本王八盒子等二战时期的旧货，手感也要差上不少，这也是不少玩家为之不爽的一点吧。不过枪械的射击感绝对不会含糊，因为沿用的是四代的引擎所以完全不用担心操作感方面的水准。此外新作中将会增加一些可以驾驶的车辆与坦克等，线上模式甚至会起到左右战局的作用。前作中相当令人头痛的狼狗也会大量增加，混乱的战场上不知什么时候就会窜出几只嗜人肉的凶猛恶犬，这种比人更可怕的东西一定会让人爽到极点。

## 多人合作与同伴出生入死！线上线下协力闯关！

《现代战争》虽可称的上为传世经典，但无论线上或线下都只能进行多人对战，并没有协力合作的模式。新作《战火世界》更换了开发工作室，因此本作一个重要的新要素就是特意制作的多人合作的模式上。根据厂商所公布的信息，线上4人合作与线下双人分屏的模式会比单人模式难度高出很多，多数单人模式中可以独闯通过的地方在多人模式下变得不可能（可以想像前作简单难度与老兵难度的区别），这样就要求玩家必须要与同伴协同作战，利用位置差互相为同伴打掩护，采用循环渐进的方法才能顺利达成目标，猛冲猛打只会让战友看到你一次又一次毙命倒下。除了闯关外，还有在合作中竞赛的模式，与前作的街机模式有些类似，击毙敌人后会显示得到的分数，合作的人要同时竞争击毙的敌人数目，最后统计得到的总分数高低，这种合作中竞争的玩法会具有很高的重复可玩性，并且获得的分数还可在网上参加分数排名。

## 血战硝烟的太平洋！



玩家要面对的日本军队与德国军队都是二战中臭名昭著的法西斯集团，游戏中也会重现这些敌军特有的行动方式，比如日本士兵会不顾危险采用自杀式的冲锋，近身时会扔下枪支拔出武士刀砍杀等，而身处陷落前柏林的德国纳粹士兵会十分勇不可当，这些现实中存在的要素都会充分还原到游戏中。

除了《牧场物语》这个脍炙人口的系列之外，MMV也一直注重RPG类游戏的开发。在今年公布的新作《创世法典》是值得玩家们期待的一部作品，这是一部日式风格浓郁的角色扮演游戏，拥有DS的玩家们又要等待了。

# AVALON CODE
## アヴァロンコード



《创世法典》的游戏设计十分独特，主人公掌握的拯救世界的"预言书"具有各种不可思议的功能，是最核心的部分。本次的游戏介绍将向大家着重介绍预言书和精灵的部分。□文/猴子

| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：创世法典 | | | 2008年11月1日 |
|---|---|---|---|---|
| | RPG | MMV | 5040日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 记忆卡容量未定 | 全年龄 |

## 救世预言就在你的手中！

长久以来，一个同样的场景经常出现在尤米尔和迪亚的梦境中。世界在一片火海之中化为乌有。后来他们得知，这个梦其实是即将发生的灾难的预言。为了防止世界遭到毁灭，掌握了预言能力的主人公利用预言之书开始了冒险的征程。在他们展开冒险的时候，各种精灵们的力量是必不可少的。要打败世界各地出现的敌人，必须将这些精灵的能力聚集在一起。

我们的故事，在主人公们与这些精灵的相遇的时候，展开了新的一页。

将视觉完全封印 借助感知进行判断

**乌鲁**

将视力永久封印的雷之精灵，无论什么时候都可以用冷静的态度判断周围的环境，并分析出应对方法。

如树木一般扎根森林 用自然之心惠泽大地

**米埃莉**

将双足的移动能力永久封印的森之精灵，心地善良，充满了天然的气息，为主人公们的冒险提供帮助。

虽然失去双手 却拥有熔炼一切的能力

**林波**

将双手的力量永久封印的炎之精灵，拥有直爽的性格，热情地为冒险者提供各种帮助，能力十分强大。

↑米埃莉负责森林的秩序，因为昆虫失控向主角寻求帮助。

ミエリ
虫たちが・・・暴走している。

↑虽然炎之精灵看起来很高傲，但是实际上他很乐意帮助别人。

# 不同于以前作品 本作的系统独树一帜

这个游戏虽然以“拯救世界”这个超级俗套的题材作为主题，但是本作在系统方面的设计与其他RPG相比还是有许多独特的地方的。这其中最突出的一点就是“预言书”系统。除此之外，像武器的合成、魔法的使用、精灵的召唤等要素，虽然是现在很多RPG都不可少的内容，但是在细节方面做得也比较有独到之处。游戏的基本进行模式是任务制，主人公和同伴们从不同的地方接受任务之后，就可以展开冒险，在达成目标之后就可以得到相应的回报。

除了男女主角之外，本作中还有多个“候补主角”存在。这些角色是年龄和尤米尔他们差不多的少男少女，而且各自拥有不同的能力。在游戏的故事发展到一定阶段的时候，主人公就必须和自己的候补进行对决，取得胜利才能继续担当主角。至于候补主人公能否被玩家使用，现在还没人知道。



←尤米尔冲破王国军士兵的阻拦，他想要告诉大家什么呢？是哪个可怕的预言吗？

↓主角与传承奥义的王子基姆的相遇。他将在后来的冒险中为尤米尔提供帮助。




↑王宫的使女也会为主人公提供建议，多与她进行交流可以得到更多有利于冒险的情报，还有一些道具。除此之外，主角还可以从她那里打听到一些和王宫有关的消息。如果有什么不清楚的事情，就向这位和蔼的阿姨多多询问吧。

## 沙漠中成长的剑客 剑术之达人 男性主角候补

### 安瓦尔

在沙漠中被遗弃，后来被商人收养的孩子。作为候补主人公，他虽然不会魔法，但是剑术的实力超强。

## 野性美少女 具有超越常人的体能 能力自然天成

### 乌拉卡梅亚

在森林深处以狩猎为生的少女。拥有男子一般的性格，在跑步时像动物一样四足着地，带有一定野性。

## 在封闭环境中向往外界 正处青春叛逆期的王子

### 基姆

居住在原始部落国家的王子。与保守的父亲不同，他喜欢与外界接触，因此他和父亲的关系也不太好。

### 尤米尔

游戏的男主角，虽然看起来有点文弱，但是却拥有坚定的性格，对于要达到的目标，一定会努力争取。

### 迪亚

游戏的女主角，性格天真烂漫。由于未谙世事所以经常毫不委婉地说出自己想说的话，不过很受欢迎。

# 借助《创世法典》的神气力量 用预言书铺设未来的道路

本作的“预言书”系统是游戏的核心部分。主人公所拥有的被称作《创世法典》的预言书，可以通读各种敌人的能力。在战斗的时候，利用预言书发现敌人的弱点是很重要的。只要掌握了敌人的行动特征，就可以很轻松地将敌人一扫而空，反之则会浪费很大工夫，甚至给自己带来危险。

除此之外，预言书还有收集各种资料的事典功能，以及在游戏中进行各种设置的功能。

要完成拯救世界的任务，主人公就必须掌握自己手中这本关键的预言书。随着冒险不断进行，预言书也会进行更新，最终成为记载主人公光辉事迹的史册。




←在任务中经常可以遇到强大的敌人，这时候就必须借助预言书了。






## 11.04 007新作即将发售

在007系列的前一部电影《皇家赌场》的结尾，邦德钟情的女子Vesper因为受人胁迫所被害，悲痛的他紧接着开始了下个任务。经过对怀特的审讯，邦德和M女士得到了一个犯罪组织的情报，这个组织危害程度超过任何人的想象。另一方面，英国情报人员在对军情六处的一个叛徒进行调查后发现了一个在海地设立的银行账户。在海地，邦德结识了美女Camille。通过她邦德接触到一个叫马修·阿马立克的商人。他背后操纵着一个强大的神秘组织。带着线索，邦德奔波于奥、意和南美。途中，邦德发现Greene正实施一个阴谋：联手产油国一已被政府驱逐的Medrano将军控制该国一片富藏资源土地。但Greene不仅情报灵通，且人脉极广，美中央情报局和英政府都与他有见不得光的肮脏交易。而邦德发现，要破坏Greene的险恶计划停止犯罪活动挫败这个阴谋，他不仅要比中央情报局领先一步，他还必须越过顶头上司M女士，独自行动。

# QUANTUM OF SOLACE 007

**《007：余温之恋》是根据同名电影改编成的游戏，采用《使命召唤4》的引擎来开发。本作剧情方面紧接上一集的结尾，邦德心爱的女人被害死，邦德要为她报仇。　　□文/七曜**

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：詹姆斯·邦德007：余温之恋 | | 2008年11月4日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 第三人称射击 | Activision | 49.99美元 | 美版 |
| | BD | 1-2人 | 715K | 13岁以上 |

## My Name Is

本作的主要目的依然是和电影联动，为电影来造势。首先会令玩家感到兴奋的是在游戏品质方面，这次完全采用了《使命召唤4》中的物理引擎，COD4的强大引擎将会使游戏画面达到极致，而Activision和米高梅的良好合作关系也会让这部所谓的"电影官方游戏"增加不少的含金量。Activision拥有米高梅授予的独家电影版权，人物键模也由身高183公分，76公斤重的丹尼尔·克雷格担任，并由他亲自配音，这些更保证了游戏的品质，也同时激发了更多007系列的FANS来购买本作。由于《007余温之恋》的剧情和前作《皇家赌场》紧密相连，所以为了保证游戏的连贯，也是出于对玩家剧情上的过渡来考虑，游戏中把两部电影的剧情浓缩，并合二为一。本作中还增加了电影版中未公开的剧情到游戏中，即使玩家没有看过电影也没有关系，游戏中会有大量的过场动画和剧情介绍，不会让玩家带着一头雾水进行游戏。邦德的FANS们也不用担心压缩后的剧情会有任何缩水。



↑本作中，玩家们能操作007再现其在电影中的飒爽英姿，用敏捷的身手将眼前的敌人全部清除吧！



# 四十多年里，第六位007克雷格登场！

本作的开端是接近《皇家赌场》中的片尾部分，在电影中，水淹威尼斯将这最后一部分的剧情推向了高潮。当笔者看到游戏中的威尼斯时，就感觉到好像自己已经身临其境来到亚德里亚海西北岸的这座“水都”一样。游戏的强大画面将电影中的场景还原十分真实得，宽窄各异的街道，微波荡漾、泛起涟漪的水面，湖面上游弋的贡多拉小船，街道两旁圆锥形的石砌圆屋里面泛出的灯光，街道旁桌子上摆放的烟熏火腿、烤剑鱼和卡布奇诺咖啡，一切的景色都近乎于完美。而玩家最为关心的动作设计部分，也比一般的电影改编游戏强上不少，本游戏以第三人称视角进行，而机智、果敢的007又将面对前所未有的困难，游戏的操作比较柔和，并不生硬。在威尼斯场景中面对汹涌的波浪，玩家操纵的007能够作出如爬墙、跨越、墙壁悬挂等动作。在千钧一发的时刻，玩家还要通过连打或快速反应来避免失足或溺水，玩游戏，体验电影。





↑火爆的枪战场面是007系列的一贯特色，凭借次世代主机的强大机能，枪战的光影效果和音效都相当出色。



↑←武器多元化是007系列的一贯特色，本作中玩家可以使用数十种武器与敌战斗，合理利用好它们也是策略之一。

**握有杀人执照**
**用自己的方式来**
**清除敌人！**

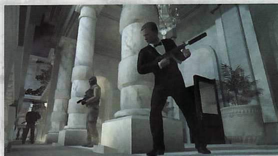
# *Bond, James Bond, code number 007*





这些非常火爆的射击场面、格斗动作及惊险场景，让你亲身体验007系列游戏独特魅力，单人匹马独闯龙潭虎穴，尽显英雄本色！

↑←在40多年里，007一共打造了6位邦德，他们在影迷心目中树立了高大、完美、不可替代的邦德形象。克雷格在本作中虽然是真人建模，但由于本人并没有参与动态捕捉，所以游戏中的动作效果有时会略显生硬。



**007所使用的**
**稀奇的武器，**
**让我们大开眼界！**

# BANJO-KAZOOIE NUTS & BOLTS

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：班卓熊大冒险3 螺母与螺栓 | | 2008年11月11日 |
|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | RARE | 49.99美元 | 美版 |
| | DVD-ROM | 1人 | 记忆容量未定 | 全年龄 |

曾经由RARE在N64主机上制作的欢乐动作游戏《班卓熊》系列的最新作品这次要登陆Xbox360平台了。自从RARE被微软收购，成为其第二方之后，就将自己以前制作的有自主产权的游戏制作到Xbox系的游戏主机之上。这次《班卓熊》系列是全新的故事，以前的各位人气角色纷纷登场，而游戏画面则借助Xbox360的强大机能达到了系列最强的高度。本作将率先在北美地区发售，玩家在购买游戏的时候还可以得到同捆的Xbox Live Arcade版的老版《班卓熊》（N64版的模拟器版）的免费下载权限。玩家们可以在玩新版《班卓熊》的同时享受到经典游戏的乐趣，可谓是一举两得。也许国内的玩家对这个系列还不是很熟悉，接下来我们将向大家全方位介绍《班卓熊》系列的最新作——《螺母与螺栓》（Nuts & Bolts）的游戏特色。 □文/猴子

# 顽皮班卓熊带你畅游天际！

## CHECK UP!! 载具组装系统

《班卓熊》系列的故事围绕着主角“班卓熊”和他的伙伴们的冒险故事而展开。在本作中将自由的体现零件组合要素。在游戏中将出现1600种载具及武器零件，玩家将需要利用它们组合各式载具，从脚踏车到飞行器应有尽有，而且玩家也可以随意将其零件任意组合，组成新奇载具。这些零件就像积木那样，玩家需要找到能够组成载具的基本零件，然后就可以选择自己喜欢的零件添加了，如：螺旋桨、轮子、气球、武器、翅膀、汽油引擎等等。不过这些载具还是遵循实际的物理定律的，也就是说你必须要以一种或更多的推动装置来使载具前进。在设计好载具之后，就可以驾驶了。

在游戏初期一些零件是被锁住的，需要经过一些特定的条件才能取得。而且游戏中也加入金钱的要素。玩家也可以疯狂的装载一些暴力配件，如：可以装载在车底的强力弹簧、火箭加速器、火炮、激光枪或者导弹发射器等。当然有些配件会出现副作用的，玩家要面对不同的关卡仔细思考，然后设计出合理的方案。

↑驾驶水上摩托的波浪竞速很危险的哦，大家一定注意安全。

## 驾驶自制的载具 挑战极限环境

→班卓熊的冒险世界充满了各种不可思议的隐藏危险，考验玩家的技术水平。

## 驰骋峡谷平原

←地形的影响也是很重要的，必须仔细观察周围，搞不好的话下一步就挂了。



→在游戏中存在着N多种不同的零件，将它们组合起来之后可以装成各种交通工具，如果玩家们发挥自己的想象力，最终这些交通工具的数量可以达到1000种以上。让我们一起努力设计新的飞机和车辆吧！

## 在急速中战斗



←除了搭乘各种交通工具之外，由班卓熊自己展开的冒险也是很重要的一部分，进入敌人的基地内部，将碍事的家伙们一网打尽。

## 施展超强的绝技 向敌人进攻！

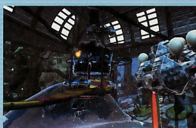
# 老角色与新面孔齐聚一堂 欢乐气氛喜剧感依旧如常

除了那只看起来憨厚而又有点不太老实的熊之外，游戏里还有很多令玩家们忍俊不禁的角色。而他们的名字也都很逗，像Mambo Jumbo、Humba Womba等等。这次介绍的两位角色是在游戏中新登场的，虽然还不是很出名，但是也魅力十足。大家一定要记住他们的名字哦！



## 极地白熊

白熊来自遥远的北极，从他的穿着也可以看出来他的居住地是很冷的地方。据说最近因为温室效应导致北极熊的生存环境受到严重威胁，大量北极熊开始迁徙到相对安全的地方，不知这位白熊先生是否也是遭到生态破坏的威胁才来到游戏里的（笑）。



## 潜入敌人基地

←这里是敌人的基地内部，各种古怪的设施看上去很令人恐慌的样子。



## 犀牛海盗

海盗河马是在以前游戏中就登场的人物之一。他的名字"Jolly Roger"就是"海盗骷髅旗"的意思。虽然这家伙看起来似乎很敦厚的样子实际上是个危险人物，那把刀上的斑斑血迹就是证明。



## 在天空纵情兜风

→驾驶飞行机械遨游蓝天，美丽的大自然尽收眼底。远处巨大的齿轮是什么装置呢？游戏为大家展示了一个充满童话般冒险经历的世界。

## 挑战动作游戏新高度

除了组装车辆和其他载具之外，地面冒险部分也是很重要的。RARE对自己制作游戏的标准要求得一直很高，这一点从以前制作的《大金刚》、《坏松鼠》等游戏就可以看出来。而《班卓熊》也是从N64时代起就出名的游戏系列，在欧美地区喜欢这个游戏的fans也相当多。而游戏中出现的角色大多数也是前作中曾经登场的，老玩家们对他们也很熟悉了。虽然游戏的角色形象是那欧美动画片中种典型的脸谱化人物，但是这样的风格反而显得轻松明快，与游戏本身的风格十分贴切。玩家们在愉快的环境中享受游戏的乐趣，是本作的特色。



→在工厂一般的跑道上，驾驶这种看上去很危险的车辆狂奔也是一种刺激的享受。

## 地面的冒险依旧精彩

在地面冒险的时候，也有各种危险的场景出现，在这样的场景中，考验玩家们动作水平的时候到了。玩家们需要控制班卓熊在各种地形中进行探索，也有图中这样走独木桥的情况出现。还好本作的游戏难度不像其他RARE开发的游戏那么高，即使是新玩家也可以轻松上手。



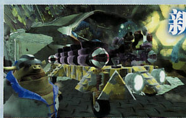
## 设计超级便利的载具

游戏最大的特点就是自由地设计各种交通工具。玩家可以将手头的零件打造成一个能应付陆地、海洋、天空的多用途工具，而且设计完成后你可以先行试验一下，看看自己的设计初衷与实际效果能否一致，如果达不到之前的意向还可以推倒重来。只要充分发挥想象力，最终玩家可以设计出超级无敌的交通工具。



## 在最危险的地方施展超凡的的聪明才智

在先前公布的游戏演示录像之中，制作者向玩家展示了一个"体育世界"关卡。游戏中有一个挑战需要你驾驶赛车陡峭的下行滑坡上驶出，最后开得越远越好。一开始演示者用一辆普通的赛车进行不断的加速冲下坡，游戏的速度感和驾驶手感很出色。随后演示者用另一辆球形的滚笼车来进行。在冲下滑坡时速度同样很快，但在落地之后滚笼还是继续向前走了一段。由此可见不同的载具在地形中的应用方法是不一样的，玩家必须根据环境的区别组装交通工具。



## 新车辆登场！

←这种车子看起来就比较有仿生学的色彩了，看着很像一只死掉的扁平鱼。



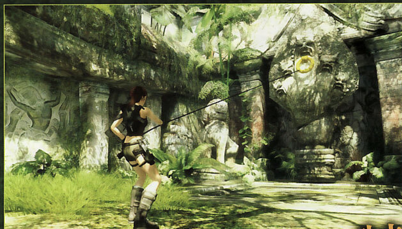
## 潜入水下世界

→除了汽车和飞机之外，玩家也可以乘坐船类载具下水进行探险。

## 11月 即将发售！

《班卓熊》系列综合了动作冒险与各种载具的设计和驾驶，无论是动作游戏能力还是设计能力，在游戏中都会得到很好的体现，可以说这是一个考验玩家脑力与动手能力的游戏。由于设计交通工具的部分自由度颇高，所以玩家们必须在闯关的同时充分开动自己的头脑进行设计，然后将自己设计出来的东西付诸实践。现在游戏的发售已经日渐临近，喜欢RARE制作的高品质游戏的玩家们又有得期待了。这个游戏的素质是否依旧像以前一样优秀，我们拭目以待。

# 美女闯古墓！探寻宝藏寻找真相！



←↓各式各样美丽的场景是本作的魅力之一，在全新的次世代引擎下劳拉所探索的古墓将会更加美丽，当然玩家们可不要因为古墓的美丽从而忘记了解迷啊！



## 功夫劳拉所向匹敌，看我的飞踢！

作为一款全新的古墓作品，游戏制作者当然不会忘记曾经的那些经典怪物角色，而如今用全新的次世代引擎将会让游戏中的怪物获得重生，就如右图中的那只老虎，是否已经变得栩栩如生了呢？除此之外通过图片我们还可以看到劳拉有一个类似于飞腿的动作，难道这个动作是新增加的招式？



## 在这些新场景中，我们能够看到世界中的建筑奇迹。

→泰国是本作中新加入的场景，那么又是哪个古墓被劳拉找到了呢？



TOMB RAIDER UNDERWORLD



↑老虎制作的极为精细，这就是次世代主机所带来华丽表现。全新的古墓丽影将会带来全新的劳拉来到我们眼前。

←游戏中仍然会保留以往的经典动作，左图中劳拉将会用一个飞跃抓住右边的石台。

本次将会出现以泰国为主题的冒险场景，佛教是泰国的国教，在泰国多达90%的人都信奉佛教，在泰国我们能够看到许多佛教建筑，那么既然本作出现了以泰国为舞台的场景，那么在游戏中我们们是否能够进入泰国那些富丽堂皇的寺院中进行冒险呢？等到游戏正式发售之后会给我们一个答案。

一个全新的劳拉会伴随着《古墓丽影 地下世界》出现在我们的视野中，据传言在新闻发布会官方透漏了Xbox360会有独占关卡，据说微软曾经向Eidos要求为360玩家们提供更多的东西，至于所谓的独占关卡是什么样子？也许要等到多平台游戏发售之后，经过对比后我们才能够了解到了。 □文／菜团

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：古墓丽影 地下世界 | | 2008年11月18日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | EIDOS | 价格未定 | 美版 |
| | DVD-ROM | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

## Check up!! 11月18日全平台同时发售！

游戏将于11月18日在北美市场首发，在同月21号于欧洲上市，作品由曾经出品过《古墓丽影：传奇》的Crystal Dynamics工作室负责开发，除了PS3与Xbox360之外，也会在PC、PS2、Wii以及NDS上推出。有传言指出Xb360版本将会拥有独占内容，也许是一段全新的剧情，也许是一个新增宫殿的冒险，不管怎么说，虽说是传言，但也十分期待在正式版内容出现之后，一起来寻找这段独占部分。

PS3版与PC版内容完全相同，所有的关卡都经过全新的设计，泰国、澳大利亚、复活岛、罗马、梵蒂冈等地将会在游戏中出现，在游戏中玩家仍然只能够控制劳拉一人在古墓中探索，谜题仍然会是这款作品的主题。本次游戏的魅力之一就是专门加入了一个水下关卡，在这个关卡中我们能够看到许多劳拉的新动作。

# PRINCE OF PERSIA

《波斯王子》是一款可以尽情在广大区域中一边探索一边前进的动作游戏。以古代波斯神话为题材的浩大世界设定，以及主角王子与女主角艾丽卡之间的协力动作，可以说本作是最吸引人的地方。这次的报道将针对这两项焦点内容来进行介绍。 □文/菜团

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：波斯王子 | | 2008年冬季预定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | UBISOFT | 价格未定 | 美版/日版 |
| | DVD-ROM | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

## 使用附有钩爪的金属护手 有如特技表演一般的动作



有如特技表演般的动作；以及可通过双人合作在区域当中前进的自由高度；还有不是跟群聚的敌人开战，而是与陆续登场的单一敌人展开决斗。

## UBISOFT工作室制作人以及制作小组的看法

Check!

### 班·马提斯先生



我们在这款作品中加入名为“RUFRA”的新动作。虽然在过去的《波斯王子》系列中已经可以飞檐走壁了，不过这次的RUFRA是经过进一步延伸的动作。像是抓住设置在墙壁与天花板上的圆环，借此移动到更远的地方。透过这些动作，能够让玩家拥有更多的选择。

在这款游戏里面，玩家可以自由选择要去什么地方。不管从哪里都可以衔接到所有的区域，而且从某个地点移动到另外一个地点时的路径也没有任何限制。不仅是这样而已，由于还能够做出像是跑步、跳跃、飞檐走壁等等如同特技表演一般且前所未见的崭新动作。





## 黑暗神阿里曼与光明神玛兹达，对立之意！

故事的开端，是起源于远古时代黑暗神与光明神的争执。黑暗神阿里曼企图让世界荒废并占为己有。身为哥哥的光明神玛兹达便将弟弟封印，并且委托人类来监管。随着时光的流逝，阿里曼复活了。世界即将面临危机……

阿里曼力量具体化的秽物据说只有受到玛兹达守护的种族才能够消灭它。全世界都受到了秽物的侵蚀。在各个区域来回，并透过净化大地的方式拯救整个世界，这就是王子等人的目的。游戏的主角王子也就是我们的主人公拥有能够净化秽物的能力，我们在每个区域里的丰饶台座里面可以进行净化，不过能够净化的只有台座区域。在完成净化后，光芒会笼罩整个区域，过去的美景将会再次复苏。

试图让美丽的景色回来吧！



## 阿里曼黑暗力量的实体化量产[秽物]

↓即使统治了半个世界还不满足的阿里曼，他所派遣到世界上的就是名为[秽物]的有机生命体。这是阿里曼力量具体化的黑色块状物，一但接触到它，就会变成[黑暗]。



←女主角艾莉卡有两项重要的能力，左图中她正在施展净化区域的能力，请活用这些能力帮助王子脱险，同时拯救这个世界吧！



# 电子游戏软件 GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE 目录 CONTENTS 2008年23期 VOL.240

CONTENTS



## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

## VIEW POINT 电软视点



## SPECIAL 特别策划



### 11月游戏大作集中特报



### 重磅攻略



## QUICK PLAY 电玩铁板烧



## DVD-ROM



### DVD影像内容

魅力抢眼秀
使命召唤5 世界战争
不死骑士
猎天使魔女
量子理论
风来之西林DS2 沙漠之魔城
梦幻之星0
光明力量 羽翼
火线点评
战斧 野兽骑士/巴扎越野
Wii Music/神鬼寓言2
精选百分百
《寂静岭 重归故里》视频剧情小说

**闯家点播台 《战争机器2》最高难度难点攻关教程**

### DVD-ROM附送内容

壁纸
PSP清新风格壁纸20张
PSP模拟PS游戏
《乔乔奇妙冒险》
其他
《Wii Music》详细攻略
NDS版《恶魔城 被夺走的刻印》原声音乐集
《最终幻想10》全配乐钢琴曲CD

### 固定栏目&特色专栏



## 本刊声明



## 招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

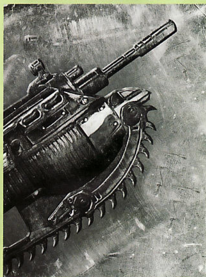
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn


■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn


封面主题「战争机器2」



# Focus on Game News VOL.240

# 游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！




## 事件 日本专讯 2008日本年度游戏大赏揭晓 获奖作品公布任天堂获全胜

本刊讯 在08TGS开展的首天10月9日，日本CESA协会公布了从今年4月份开始的，从全日本玩家当中募集投票选拔出的游戏获奖名单，其中任天堂的Wii主机和NDS掌机以超过一半的获奖游戏数量取得了完全胜利。


↑宫本茂大叔的脸永远都是那么微笑。

本次游戏大赏评选以2007年4月1日至2008年3月31日之间发售的游戏为评选范围，从游戏玩家当中公开征集选票，于10月9日当天公布评选结果。在最终获奖名单中，Wii的《Wii Fit》与PSP的《怪物猎人P2G》并列获得大赏的头把交椅；《任天堂明星大乱斗X》、《超级马里奥银河》、《勇者斗恶龙4》、《恶魔猎人4》、《龙如见参》等9款游戏获得优秀赏；全球赏日本和海外部门分别被《开始的Wii》与《吉他英雄3》获得，而在全球获得极高评价的《使命召唤4》则获得了特别赏。在所有15款获赏作品中，有9款游戏是任天堂主机的独占游戏。

编者按 从这个结果可以看出，日本玩家的游戏取向和国内玩家还是存在不浅的鸿沟的。

## 事件 日本专讯 08TGS规模高于去年

本刊讯 为期4天的2008年东京游戏展于10月12日落下了帷幕，在包括媒体从业者日和公众开放日的4天展会中，最终统计入场人数总和达到了19万4288人，规模对比去年略有提升。

与之前很多人预测的不同，本届展会综合整体仍然保持了较高的水准及规模，对比去年的19万3040人还有略微上扬，其中，从业者日的前两天入场人数略有减少，而公众开放日人数却增加了很多，以面向玩家的角度来说本届展会呈现了相当的上升势头。本届TGS一个最大特色就是欧美系游戏参展成分比往年大幅增加，除了EA、微软等欧美厂商外，SEGA、SCE等日系厂商也都出展了众多由欧美工作室开发的游戏作品，并且相当多的游戏都提供了试玩，排队试玩的人群络绎不绝，对比以前TGS上玩家对“洋货”的排斥，这种现象相当值得注目，根据推测是厂商们在高素质游戏画面与先进制作理念上所做的有效宣传吸引了日本玩家们的目光。

编者按 只希望经过这届的TGS，能让高清次世代机在日本加快发展起来，不管是PS3还是X360，毕竟不是所有人都愿意停留在老任时代的。




## 事件 日本专讯 MSY PSP用托架 最新PSP3000对应

本刊讯 MSY公司日前发售的PSP专用手托架“Black Falcon”在玩家中取得了不错的口碑，时值新型PSP3000在全球首发，MSY也不失时宜地宣布这款产品同样将完美对应3000型新机。

这款“Black Falcon”是经过SONY授权的半官方产品，采用针对PSP2000型的专用流线型设计，符合人类工学的手感形状，整体材质使用上好的橡胶涂层，绝非一般的塑料可比。两边下方设有把手，后面背部有UMD仓出口。并设有一个可开合的立体支架，PSP安装在上面不仅可以很舒适地拿在手中玩游戏，还可45度侧立在桌子上，观看动画或电影十分方便，不必忍受长时间举在手中的酸痛感。这款产品价格1600日元，可以在MSY官方网站订购。

此外，SONY方面还公布将在今后开发更多对应PSP主机的相关配套产品，除了自家研制的产品还包括众多放手给第三方厂商的授权产品，依此看来未来SONY将更加重视PSP市场的相关运作。



编者按 国内市面上有不少这类PSP的相关配件，不过材质和做工参差不齐，想更加舒适地游玩PSP3000的玩家不妨凭自己的喜好选择一下。

## 事件 日本专讯 强化第一方实力 提升PS系联动

本刊讯 SCEJ最近在非公开场合表示，目前PS3与PSP都已经相继进入软件成熟期，且第三方有越发倾向于多平台发展的趋势，未来SCE会着重强化第一方开发实力，并努力达成PSN与PSP之间的更高层次联动。




由于现在多数有实力的第三方游戏开发商相继奉行多平台发展战略，依靠第三方软件来支撑主机的模式已很难得到延续，再加上微软在日本奉行的大力扶持第三方为X360开发游戏的战略，以前过于依靠第三方的SCE的处境显得越发不如从前，因此公司高层在反复讨论之后，决定推出新的发展战略，在今后的半年内，SCE将逐步开阔PS3与PSP的网络服务领域，PlayStation Home平台将具有更多吸引人的特色功能，对应PSP的PlayStation Store 平台也将陆续在10月底开始运营，届时将有更为详细的与PS3联动的要素公布。

编者按 以TGS展上SCE的宣传来看，PSN等网络平台的相关服务将会是今后SONY系游戏平台的重点，希望SONY能在家用机与掌机网络互动这一领域闯出自己的一片天。

## TOP新闻直击

●育碧公司蒙特利尔工作室的动画总监在08TGS接受媒体采访时称，他们正在开发《刺客信条》的新作，目前正在制作主人公游泳的操作引擎，不过距离正式公布可能还有很长一段时间。

●TGS展上的消息，KONAMI相关内部人士表示，由于全世界玩家们的不断呼吁，公司将会考虑《合金装备4》的X360移植计划，另外，SQUARE・ENIX方面也表示为了市场的全球推广，以后的游戏作品将尽可能的多平台化发展。

●小岛秀夫在10月12日TGS最后一天的SCE展台上，表示了《MGS》的制作团队今年内将会以《合金装备ONLINE》为主发展运营，而在明年的09TGS时，将会有新作公布，玩家可以期待去《合金装备5》的来临了。

●日前SEGA公司注册了一个新的商品商标“シャイニングフォ-スギア”，虽然暂不能确定是什么作品，不过根据猜测应该是《光明力量》系列的家用机平台最新作，并且很可能是面向Wii平台，具体有待官方的正式公开。

●CAPCOM公司确定将于11月3日召开格斗游戏大会“CAPCOM大格斗祭”，包括《街霸4》与《龙之子对CAPCOM》在内的热门格斗新作都将参入本次格斗会，比赛现场定为日本东京品川。

## 特报 日本专讯 PSP3000首发4日超14万

本刊讯 与预定一样，新版的PSP3000型于10月14日至16日准时于全球发售，其中在10月16日日本地区发售当天，呈现了极为热闹的销售热潮，截止10月19日晚间的统计，首发4天内的3000型销量达到了14万1270台。

本次3000型供货比较充足，因此尽管买的人很多，也没有出现太多抢购的场面，从16日到19日4天时间里，3000型保持着持续热销的势头，到19日为止3000销量已经超过14万，算上1000与2000型，13日至19日的一周内PSP销售台数达到了15万5720台，对比前一周的24131台销量大约上升了6倍。但是从另一方面，本次3000型对比去年的2000型销量有相当程度的下滑，2007年9月发售的PSP2000型的首日销量即为15万台，首周达到了27万以上，本次3000型乐观估计从首发到7天后的一周内也很难超过20万，从销量对比上来看并不能算很成功。



→新版机型发售后玩家们对其屏幕问题褒贬不一。

**编者按** 这个数字还是比较客观地反映了3000型所具的价值，对比2000型这次的3000型改变实在是太少了，最值得购买的理由也就是新屏幕了，算是"2000型的改良版本"能有这个成绩SONY心里应该感到高兴才对。

## 事件 美国专讯 09年E3展将扩大规模

本刊讯 美国E3展的主办商Entertainment Software Association近日经过研究决定，为保持展会及自身在业界的影响力，决定将从2009年起扩大E3展会的规模，并通过G4TV正式对外公布。

E3展作为美国乃至世界最具代表性的游戏展会，到2006年为止逐年都在扩大展会规模，吸引了来自全世界的游戏厂商与电脑娱乐界的同仁，在此作为商战的重要一环发表自家的作品项目，但是在06年后，因规模无节制地扩大导致对主办方的负担加大，很多厂商也纷纷撤离，规模急聚缩小，去年和今年的展会因此变为了只面向从业者的小型展会。人数规模从以前的几万人大幅缩减为几千人，无论是地位还是受关注度都远不如从前，对此，为了恢复E3往年的世界影响力，从明年开始，E3将再次扩大规模，预定将于09年7月第一周召开，分为1日和2日的媒体日，及3日和4日的公众开放日，目标将达到4万入场人数的规模，以逐渐恢复昔日具有世界最高展会形象的E3大展。

**编者按** 这个是好事，缩小规模后的E3少了太多应有的气氛，至少在我们眼里，上海举行的CHINAJOY都比E3热闹多了。



←明年的E3展将会再次面向公众开放，希望今后可以逐渐恢复到当年那种恢弘的气势。

## 事件 日本专讯 音乐亵渎《古兰经》《小小大星球》延期

本刊讯 游戏延期上市本不是什么新鲜事情，但这次《小小大星球》惹上的事情的确比较特殊，原定于10月21日推出的这款PS3游戏因为音乐中出现了穆斯林《古兰经》的语句而被迫延期一周，SONY也为此做出了公开道歉。

这是在《小小大星球》上市前期，在审查过程中发现了游戏中某首音乐中出现了对穆斯林而言极为神圣的《古兰经》中的两段语句，穆斯林教徒认为这是对穆斯林极其侮辱性的行为，表示强烈抗议，要求SONY方面立刻收回已经发出的所有游戏软件并删除相关内容。鉴于严重的宗教问题，SONY不得不被迫收回了已经压制好准备销售的软件，并延至将于10月27日上市，而中英文合版则推迟到11月初推出。

**编者按** 什么事情惹上宗教都是相当麻烦的，尤其是中东地区以伊斯兰教为国教的那些国家更是惹不起，就算不为市场着想出于自己的办公大楼安全考虑SONY也不得不低头致歉。不过回想当初《抵抗》的教堂事件，在宣传上也未必不是件好事。

## 软件 日本专讯 《铁拳6》为PS3基准 目前开发进度40%

本刊讯 NBGI的《铁拳6》一度沉寂了好长时间，但TGS上的一记重磅炸弹让本作再次成为了公众的焦点。目前NBGI方面确认，本作正在以PS3版为基准进行开发，进度大约为40%。

《铁拳6》是系列首款登陆次世代主机的正统作品，街机版采用的是与PS3相容的基板进行制作的。游戏比前作大幅强化了画面影音效果，登场角色超过40人。游戏中的很多角色动作经过了重新设计，老玩家都会感觉到与以往不同的新鲜感。游戏还将增加一个被称为"道具技"的要素，玩家可以为角色购买道具增加角色的招式动作，包括挑衅技巧与可形成连击的连续技等，人物的服装与饰品等也得到了大幅增加，收集要素会大幅延长单人游戏的时间。



↑虽然平台跨了，不过和《FF13》一样开发基准还是不变的。

**编者按** 3D格斗游戏虽然不像当年那样具有那么强的号召力，不过仍然是很多玩家为此购买一部主机的理由，多平台化的《铁拳6》希望可以在以后为格斗粉丝们带来更多的惊喜。

## TOP新闻直击

●微软官方确认，预定于11月7日发售的《战争机器2》预定总数已经超过了前作的预定数量，随着发售日临近数字还会不断升高。此预定数量仅次于当年的《光环2》位居第二位。

●EA方面确认，定于11月17日发售的《极品飞车 秘密行动》将使用EA开发的全新物理引擎，对手车辆AI的行动将与玩家进行更多互动。

●微软公司公布了年底将要推出的数款游戏大作同捆X360套装，其中包括《战争机器2》、《波斯王子》等，机器型号从无硬盘A版到120GB版不等。

●KONAMI公司确认了《宇宙巡航机》融合美少女要素的街机移植X360新作《少女巡航机G》的发售日，游戏将于11月20日发售日版。

●2K公布了PS3版《生化奇兵》的独占下载内容，11月20日游戏将会追加一个充满各种谜题的"挑战之屋"模式。

●SONY为PS3准备的新版2.50系统包含了一个类似系统保护的功能，按住开机键3秒即可进入，可进行恢复文件、重建数据库等操作。

●SONY日前已给予CAPCOM自家品牌的PlayStation Store使用权，以表彰其在娱乐下载领域做出的贡献。

●据悉，因冒犯《古兰经》而被迫召回的初版《小小大星球》，已经被国外很多人炒到了天价，没有来得及收回的这些游戏成为了超过200美元的"招回限定版"。

●根据统计，在TGS开展的一周时间内，日本地区PS3销量已经突破了历史新低达到了5900台，比PS2还要低上1000余台。

●根据统计，截止10月19日，于10月16日在日本地区发售的PSP3000型4天销售数量达到了14万1270台，对比前周多了7倍有余。

●Bethesda Softworks宣布，原定于12月4日发售的日版《辐射3》将暂时只发售X360版，PS3版则延期，而延期后的发售日暂时未定。

●Activision公司的制作人Noah Heller透露，将于11月11日发售的《使命召唤5》将是最后一款以二战为题材的系列作品，而这款游戏则是花费了两年时间开发的最强二战题材游戏。

●山内一典确认，PS3独占游戏《GT赛车5序章》将继续通过网络升级下载新内容不断将之完善，其中包括与法拉利合作的新车登场，以及增加新的赛道。



## 事件 日本专讯 3000型屏幕暴露瑕疵 SONY称硬件特性无解

本刊讯 PSP3000发售后随即就有玩家对其最大卖点——新屏幕做了各种方式的评测，正如厂商宣传的那样屏幕显示效果好了很多，但是却出现了很明显的拉丝现象，而SONY对此的回应则是硬件特性所致不会有解决方法。

根据SONY官方的描述，PSP3000在进行某些快速运动画面的游戏时，偶尔会在屏幕上出现明显的扫描线，而这是3000型的屏幕设计特性所致，新版LCD的屏幕改善了屏幕响应时间，使之获得了更出色自然的画面颜色表现，但是其中包括的水平扫描线也因此显现得比以前更为明显，因为这种现象是硬件本身的技术原因，所以不会随软件更新而解决，因此这个属于正常现象。另外，还有玩家反映3000型的屏幕有色调偏向发黄的现象，具体原因暂未确定。



**编者按** 新屏幕居然出了这种硬件硬伤，真不知道该对SONY说什么好，虽然SONY说是正常现象，但有这个明显的瑕疵存在肯定会严重影响新版机的销量。

## 事件 美国专讯 世界金融危机影响业界

本刊讯 近来波及全球的世界金融危机影响了社会各大行业的行情与市场前景，尤其对于非生活必需品的消费以及相关厂商们都出现了不同程度的下滑，包括游戏业在内的电子IT行业也不例外，有众多分析家指出，在年底至明年的一段时间内，游戏行业将面临不可避免的低迷状态。

仅以美国地区为例，由于金融危机影响，消费者的消费欲望大幅降低，硬件与软件都很难有明显的销售起色，世界最大的软件供应商微软的股票已经跌至近8年以来的最低平均水平，并且下调了集团年内收益的预期，华尔街等金融机构也降低了对其的投资预算，受各方面的影响年底的圣诞商战将会比往年艰难得多。此外SCEA、EA等各大软硬件厂商也都相应下调了各自收支预期，准备在后面几个月内重新评估收益投资状况，软件的目标销量同样将根据实际情况下调，对零售店的供货也会降低等等。证券分析专家Toan Tran指出，尽管微软与索尼都对自家的主机做出了相应降价措施，但游戏业的市场行情仍不容乐观。今年年底的圣诞期间所有的消费品的销售都将不如往年同期水平，考虑到游戏机会成为很多孩子圣诞礼物的问题，这个下滑幅度可能会比预想数据要低一些。



↑参考历史上一旦发生这种事情，消费方面的因素都会大受影响，尤其对于美国这类发达国家而言。

**编者按** 娱乐消费业应该算是受市场冲击最大也是最先受其影响的行业之一，全球经济不景气让玩家购买力降低，产品宣传都要打折扣，只希望这股风潮尽早过去吧。

## 事件 日本专讯 任天堂再获日企头把交椅

本刊讯 日本经济新闻社以财务状况为基准对日本地区上市企业进行了评估，并以企业评价系统“NEEDS-CASMA”进行了企业优良度排行，结果任天堂株式会社压倒了富士通FANUC会社连续第二年蝉联了此排行榜的头把交椅。

此次评估排行是历届第30回，以除去新兴市场与金融业以外的所有上市公司为调查对象。本次08年度统计从07年4月至08年3月，以“规模、收益性、安全性、成长性”4个项目为财务调查基准，其中安全性为今次评估的重点项目，任天堂公司以国内外游戏主机及软件热销获得的收益性，及稳定资金充足形成的财务安全性获得了很高的评价。

除了游戏硬件与游戏软件外，任天堂还在玩具制造业，卡牌花札业，互动娱乐设施的经营以及房地产等行业拥有相当份额且稳定的收益，年收支总和甚至超过同行业数家企业收益的总和数值，任天堂员工人均年收入与人均创造价值皆排在日本企业的首位，其综合多方面评价获得了超过所有企业的综合实力，当之无愧地获得了本次评选的头把交椅，在游戏行业这一领域远远领先于SONY等同行业的竞争者。获得第2到4名的企业分别为富士通FANUC会社、アステラス制药、武田药品工业。



另外，受世界经济危机影响，09年度参与评估的很多企业财务的实际情况预计都会发生不同程度的波动。

**编者按** 山内老爷子是日本首富，任天堂也是最有钱的日本公司，能抱着自己的品牌安心收钱的游戏公司除了任天堂暂时还没有第二家，眼红也没有用，因为那是任天堂。

## 事件 日本专讯 X360超值游戏套装 白金经典系列增至34款

本刊讯 微软公司为了巩固日本地区来之不易的好调市场，最近又推出了新版的游戏主机同捆套装，新款将同捆两款游戏，主机为最新的60G版本，而价格仅为29800日元的超低价。

新的同捆版将同时包含《皇牌空战6 解放的战火》与《美丽的块魂》两款经典游戏，而且同捆的主机并非目前火热的无硬盘A版，而是最新的60G版本，并且定价仅为29800日元（约人民币2000元左右），这样来算两款游戏可以说是白送的，实在是很令人动心。另外微软对应日本地区的“X360白金精选系列（游戏廉价版）也将增至34款，其中包括《失落的奥德赛》、《刺客信条》以及于10月23日发售的《高达无双国际版》。



**编者按** 微软的金元战术是越来越过分，同捆两款游戏还只卖2000块，微软对日本玩家算是仁至义尽了。不过在国内恐怕难以享受到，同捆的游戏估计都被商家拆出单卖了。

## TOP业界声音



**吉田修平**
**SONY全球工作室总裁**

“我希望X360能够在日本取得成功，以帮助高清次世代游戏在玩家们当中得以顺利推广。在目前流行的主机中，X360与我们的PS3具有相同的游戏理念，都是以高清晰画面与高水准AI为基准，玩家们应该享受到这种层次的游戏。从某种意义上来说，PS3与X360是盟友，是朋友，我们应该共同为玩家们推广更好更优质的游戏，改变日本市场高清游戏的低迷状况。”

——所谓敌人的敌人就是朋友了，真是这样吗？不是这样吧。的确日本市场被Wii这台“低清机”严重霸占着，致使PS3与X360都难以有更高的起色，不过微软似乎对打败SONY这个上世代霸主更感兴趣一些，微软也不只一次地表示X360与Wii可以共存，而PS3呢？恐怕不是你死就是我亡了。



**泉水敬**
**日本微软娱乐事业部总裁**

“能走到今天这个程度真是很不容易，我们真的做出了太多努力。拿《铁拳6》来说，这是我们专门为本届TGS所准备的，并且很顺利地公布给了玩家，第三方真的很配合我们，他们是我们最好的合作伙伴，对于合作的第三方们，我们一定会好好报答他们，努力卖出更多的主机，扩大市场份额，使我们与合作伙伴们能双双从中收益，并以此开发更多更优秀的游戏献给玩家们。”

——业界形势在不知不觉中发生了变化，虽然略有不同，但还是让人联想到当年PS逐渐从SEGA和任天堂手中拿走市场的情景，微软是应该感谢第三方，他们的努力有了回报，是否能将这种好调持续下去还要看自己的努力，微软确实要给第三方答谢，而且也必须要给。



**三上真司**
**Epic Games公司游戏制作人**

“我们已经获得了Grasshopper Manufacture公司授权的Unreal Engine 3引擎，用以制作我们计划中面向多平台的恐怖冒险游戏。Unreal Engine 3是款非常优秀、易于使用的开发引擎，能够更完整地实现我们的创意并将之变为现实，它将支持我们以更快的速度和更小的风险开发出优秀的游戏作品，玩家们完全可以期待，我们将为大家献上一款无与伦比的划时代作品。”

——对于这位当年的生化之父来说，这将是一个新的开始，他的才华不再受大公司的制约，成品如何仍是未知数，就让他拿出事实来说话吧。

## 软件 日本专讯 《最终幻想13》系列新情报释出

本刊讯 作为毒瘤加工厂最重头的大作，以《最终幻想13》为名的几款新作每次都会引起新的话题。近日官方又释出了《13》、《Versus13》与《Agito13》的新情报，其中可以看到游戏的世界观与人物角色都更清晰了一些。

《最终幻想13》是以魔法与机械文明混合的未来世界为背景，被称为刻印的强大力量将拥有衍生未来的力量，本作采用最先进的即时演算技术，实际游戏画面将比目前公布的宣传画面更加优质。《最终幻想Versus13》的角色国度是以死神作为人民的信仰，并且国家的起源都是源出于死神，本次新公开了男主人公诺克特与女主人公丝黛拉在一场宴会上邂逅的场景，丝黛拉提到了是从"光"中获得的力量让两人得以见面的，诺克特坚坚强而腼腆，丝黛拉稳重而端庄，两人之间会碰出什么样的火花呢？另外的PSP版《Agito13》是系列传统的ATB指令战斗系统加以改良，玩家召唤出召唤兽后并不只是攻击一次，而是会代替人物作为可控制角色战斗，并存在育成要素，支持多人联机合作游戏。



**编者按** 以目前来看，《Versus13》的人气有超越正统《13》的势头，白衣美女的回眸一笑与男帅女倩的无敌搭配恐怕是最大的原因，PSP版新作希望可以为我们带来首款PSP原创《最终幻想》RPG佳作。

## 软件 日本专讯 两款《王国之心》新作新情报

本刊讯 目前SE手中两款掌机平台的《王国之心》新作算是众多未发售作品中受关注比较多的，PSP版《王国之心 梦中降生》与NDS版《王国之心 358/2天》近日都由官方公布了最新情报，我们可以从中看到与故事息息相关的角色和主人公们的来由。

PSP版的《梦中降生》是讲述正统作品中索拉等人开始冒险之前的故事，以泰拉、菲恩、阿克雅三位持有钥匙刃的键主人为主人公，以三人不同的视点分别展现整个故事，本作将逐渐揭开钥匙刃的秘密以及使用者的相关迷团，并将加入角色所持魔法与特殊能力影响攻击属性的新指令系统，迪斯尼的《灰姑娘》等作品也将作为新要素加入新作当中。而NDS版的《358/2天》是讲述系列故事关键的"13机关"的故事，曾在2代初期登场的洛克萨斯与阿克赛尔会扮演重要的角色，并且新增了一名名叫西恩的黑衣女子，据称是13机关的第14名成员。从外貌来看与索拉身边的女主角凯莉很相像，与前面两者在内的很多关键人物都有着相当深的关系。

**编者按** 《王国之心》系列的故事一向以深奥和悬乎著称，新作解开一些迷团的同时又会抛下更大的迷团，这两款新作都是以原创故事为主的前传作品，似乎有将系列作拉往核心FANS向的趋势。




←这位以第14号成员的名义加入13机关的女子到底是什么人呢？貌似她很熟悉索拉。

## 软件 日本专讯 豪华限定版收钱 《高达无双2》精美徽章

本刊讯 KOEI公司开发的无双新作《高达无双2》预定于12月18日发售，为了配合新作发售宣传造势，厂商宣布将同时发售一款豪华限定版，其中将包括合计14种的精美机体徽章，不过价格相当不菲。

限定版中包含的徽章以游戏中可供使用的14种机体为原型制作，采用特殊材料精心绘制，个性鲜明地突出了新增加人气机体的美感，v高达、沙扎比、命运、强袭自由等倍受期待的大人气机体皆表现得诩诩如生，简直让高达迷们流口水。此豪华限定版包括PS3、X360和PS2版本，与通常版同时发售，PS3版与X360版为13440日元，PS2版为12390日元。

**编者按** 当暗荣碰到万岱就是这个样子了，BANDAI手中无数的流行品牌和KOEI追求利益理念完全成为了最相配的搭档。不过话说回来，这款限定版的东西真的很吸引人，所有徽章往桌子上一摆就是最好的炫耀工具，当然，如果你有钱的话。



## 事件 欧洲专讯 任天堂销售超越EA 问鼎世界开发商之首

本刊讯 继夺得日本企业榜首之后，无敌的任天堂再次登顶全球游戏开发商的冠军宝座。近日英国著游戏资讯站Develop公布了08年世界游戏开发商TOP100，任天堂公司以绝对优势超过EA坐到了开发商100强的第一位。

本次100强评选是以英国地区为基准，以来自全世界的游戏开发商为统计对象，将过去一年发售的游戏软件的总和销售金额加以整理排名，得出相应游戏开发商的销售状况，并不包括游戏发行商。任天堂公司以《超级马里奥银河》、《马里奥赛车》、《大人的脑力锻炼DS》等软件的热冒获得了丰厚的收益，总体销售额超过了所有游戏开发商，以1亿2900万英镑的雄居世界开发商之首，而号称最大第三方厂商的EA加拿大分部仅屈居第二位，且与第一名的任天堂相差一倍之多。入选的厂商还有去年开发《光环3》的Bungie公司。




**编者按**：不用再说什么了，这个世界有一个定律，任天堂的产品=钞票印刷机。

## TOP新闻直击

●根据统计，今年第三季度（7月至9月）X360主机全球销量约为220万台，对比去年同期数据提高了22.22%，去年同期X360季销量约为180万。

●微软公司宣布将于10月30日至12月30日举行日版《横行霸道4》特别促销活动，期间购买日版《横行霸道4》的玩家只要将游戏内附带的调查名信片寄回即有机会参与抽奖获取各种套装礼品，其中包括《横行霸道4》主题的球棒、飞标垫、耳机、贴纸等东西。



←打人的铁棍，练飞刀的靶子……还真是符合GTA的风格呢。（笑）

●2K Games确认将推出《生化奇兵2 幻梦深海》，并公开了新作首段宣传视频，新作将面向PS3、X360和PC平台，相关细节及发售日期暂时未定。

●在《小小大星球》出货全面被SONY招回之后，各大购物网站的相关软件也都被强制下架，国内最著名的购物网站"淘宝"也不例外，有商家反映自己的商品目录在公告的当日即被强制删除。

●SEGA宣布将于10月31日开放《战场的女武神》第二波更新下载内容，其中玩家可以在新章节中使用帝国军女武神塞露贝莉雅体验新的故事情节，下载内容价格800日元。

●SONY集团宣布调整到09年3月的年度营业收益预期，预定为2000亿日元，比原定减少58%，主要因为世界金融危机造成业界不景气所致，预计最后收支状况将形成财政赤字。

●SEGA公司预定将于11月1日至12月21日在日本举行巡回游戏体验会活动，主要提供《梦幻之星ZERO》与《428被封锁的涉谷》等游戏新作的试玩，还包括一些大型主题活动的展出。

●韩国Neople公布了NDS新作《地下城与勇士DS》，新作将运用新平台的特性将原作的特色展现出不一样的全新要素。

●CAPCOM公布了家用机版《街头霸王4》将开放最终BOSS塞斯供玩家使用，融合了众多角色招牌技巧的塞斯将成为玩家对战中超强力的强悍角色。

●Atari与CDV签署的代理协议显示，家用机版的《圣域2》将延期至09年2月17日上市4，而PC版仍将于11月11日于北美上市。

●日本地区已经开始了新版NDSi的预定，其中黑色磨砂版本的机器大受欢迎，很多店铺都将之作为了限定商品接受预定。根据粗略统计，NDSi的预定量目前已超过30万台，并在逐步攀升中，预计11月1日发售时，还将有极为迅猛的热销势头。



## 抵制暗荣山寨水货！还我纯正无双精品！

# 肤浅还是内涵？无双的美学！

很多人经常提到无双是“割草”游戏，但是否真是如此？我先在这里打一个“大问号”！希望通过对本文的阅读，能使各位对无双系列有一个更深层的认识，也能对无双未来的发展方向有一个清晰的思路，我要说，无双肤浅的外表下隐藏无穷的内涵底蕴，在此七曜用文笔来向各位展示无双的美学！ □文/七曜

## 割草还是被瓜切？！
### ——为无双“正名”！

到底什么是无双？官方的解释为“一骑当千，天下无双”，玩家控制一名武将面对海量杂兵，在其中获取上将首级。注意，这里我并没有说，无双里在百万军中取上将首级犹如探囊取物那么简单。实际上，除了《无双OROCHI》系列中将武器的属性练满后，无论什么难度下杀人都犹如摧枯拉朽那么简单外，在正统系列中，高难度下无双绝不是“割草”游戏。恐怕戏称无双为“割草”游戏的玩家，绝大多数都只是在玩中低等难度，在最高难度下，恐怕不是玩家在“割草”，而是玩家被“瓜切”。钢铁化的杂兵、阳炎化的武将，斩玉、阴玉才有了用武之地，修罗、一闪这些属性才能施展风采。

或许你会觉得无双无论是杂兵还是武将动作和招式都比较简单，没有忍龙和鬼泣那么华丽和丰富。那么我们先来看看无双游戏的定位，无双并不是纯正的ACT作品，而是含有大量的收集、育成要素为卖点；而忍龙、鬼泣的卖点就是动作和招式，以眼花缭乱的动作，用行云流水的招式来满足玩家的成就感。无双的取材是历史战争，既然是战争，那么必然有战场和军队，面对这么大的地图和这么多的杂兵，每名武将既有对付武将的连续技，又有清除杂兵的范围技，笔者已经很满足，如果每名武将都设计有隼龙和但丁那样的招式，需要多长时间的开发和测试才能完成。而且对于历史人物来说，这些招式就已经很夸张了，现有的无双对历史战争的把握基本圆满，可以说该有的要素都有出现，只不过还需要完善和进化。历史要遵守其严谨性，不像忍龙、鬼泣有那么重的魔幻色彩，有足够的思维空间来施展制作者天马行空般的想象力。

换一个角度来看，如果无双中的杂兵个个都有忍龙、鬼泣中那么复杂的战斗方式，蜂拥而至的时候，玩家该如何应对？而且它们的攻击目标只有一个，数十个杂兵同时出手，纵然有再华丽的动作，也无从施展，玩家还不是成了破鼓万人锤。如果每名敌将都像忍龙中的幻心、鬼泣中的黑骑士，那么一场战斗面对那么多强手的围攻，玩家们该如何招架？可见为了保持游戏的平衡性和受众面，敌人的设计不能一味地追求招式华丽和复杂设计。可见无双和忍龙、鬼泣可比的地方并不多，你不玩、不了解没关系，你可以无视一款游戏，但请别侮辱一款游戏。如果从文化内涵方面来看，忍龙、鬼泣远没有无双的底蕴来得悠久、深远，所以说它们都各有所长，要看所迎合的是哪种口味的玩家，游戏本身就是娱乐，尽兴开心就好，没有深究到底，非要拼个你死我活的必要。

## 管中窥豹，一探究竟
### ——无双未来走向浅析

虽然KOEI的无双制作人员缺乏制作诚意和职业道德，但毫无疑问，无双的很多方面还是在进步，比如除了“无双演武”模式外，还有很多非常“有前途”的游戏模式。从刚公布的《战国无双3》影像中来分析，本作很可能会大打自创武将这张牌，按KOEI的惯例，每次无双的正统新作登场不会只放出人物剪影，而是直接公布新武将。公布的四个角色都没有露脸，目前从着装上分析，除了扛枪的男人从家纹来看，有可能是嘉藤清正以外，其他人没有家纹、人物摆的POSE也不是战斗状态，从这些方面来分析，可能会是自创角色，着装雍容华贵的女人可能是淀君。其实因为无双是历史游戏，如果没有历史名将的加入，游戏的吸引力会大打折扣，希望自创角色不会在本作中占主导地位。自创角色首次在无双系列中登场还要追溯到《真・三国无双3》中，这是一个代入感非常强的设计，可以说是除去无双本身那些历史性元素之外，最具有吸引力的一个设计。设计的人物可以随意取名，甚至取自己的名字，光凭这一点就能让所有玩家过一把角色扮演的游戏瘾。自创角色在系列中大放异彩可以说是在《战国无双》中，因为他们也有属于自己的“无双演武”模式。

另外一个魅力就是自创武将也有对应自己角色的最强武器，比如封神细剑、三日月宗近，而《战国无双 猛将传》中，还可以通过练武馆来锻造武器，给予武器新的命名。但无双的自创角色比起其他游戏就有些相形见绌了，比如《刀魂4》里提供了大量的装备来供玩家换装，而从目前四作有自创角色的无双作品来看，角色可选的面容少，基本没有装备可以替换，只有《真・三国无双4 猛将传》中提供了一些游戏中大众角色服装替换，并没有原创着装。人物的建模都是采用的无双武将，没有自己独立的，对于玩家们来说没有新鲜感，也显得制作人员太没有诚意。如果这次《战国无双3》真的有自创角色，那么希望能将《战国无双》的武将育成系统继承并强化，能提供更多的汉字供玩家起名字，能提供大量的面容和装备让玩家来组合，能自由改造武器，并在造型上反映出来。

## 多人合作，锻造武器
### ——未来的游戏潮流！

毫无疑问，《怪物猎人》系列的成功就是多人合作游戏，自由锻造武器，于是见钱眼开的KOEI就仿造《怪物猎人》在PSP上推出了《真・三国无双 MULTI RAID（联合突击）》。如同《怪物猎人》一样，本作也是多人合作一起战斗，敌人除了武将以外，居然还有巨兽，玩家则可以“鬼神化”以后飞跃起来与巨兽交战，这完全是引用了《怪物猎人》的创意。现在的游戏制作走势都是采用了多人联机，即有合作又能对战，即能获得团队荣耀感，也能满足个人虚荣心，可以说是从人性作为出发点来创作游戏，抓住了玩家的现代游戏心理，必然能赚到钱。无双除了武将就是武器，两大要素缺一不可，武器的自由锻造也是未来无双系列必然的设定。

前文谈了这么多，总而言之可以归纳为，无双在走自创和多人游戏的道路，这也是未来一段时间内业界大潮流的走向，就连万年不变的DQ系列在9代中也开始走这样的道路，可见这两点对业界的推动力着实很强大。其实除了自创和联机，无双中还有不少独具匠心的模式，比如《真・三国无双3 猛将传》中开始登场的修罗模式、《战国无双》系列中无限城模式等等。但这些都还不是很成熟，可以说做得比较简陋，或者是还没有找到抓住玩家心理的关键，以至于没有火起来。



# 著名反游戏斗士被剥夺律师资格 游戏业界应该弹冠相庆？

## 告人者，终被人告

两个多月前，一位佛罗里达州的法官因杰克·汤普生（Jack Thompson）的多次行为不当及违反佛罗里达州律师工会规则而提议剥夺他的律师资格，将其逐出法庭。9月25日，佛罗里达最高法院通过了此提议，剥夺了汤普生的律师资格，决议于10月25日正式生效。



"根据之前的记录，法院同意被告并未符合其职业的准则，"法院宣判，"因此，法院同意仲裁人关于剥夺被告律师资格的提议是适当的。"汤普生在佛罗里达法庭上被判31项指控中的27项有罪，其中有21项来自05年德文·摩尔的案件，4项来自06年对游戏《恶霸（Bully）》的误导信息，另外2项与游戏无关，罪名包括欺骗、造谣等。

提到"杰克·汤普生"的大名，相信关注游戏业界新闻的玩家都会感到熟悉，其在不少游戏厂商那里更是"恶名远扬"。因为他一直致力于打击流行文化中的暴力行为，当中最著名的对象就是Take Two发行的《横行霸道》系列，而他最受注目的行为可能就是当年阻止《恶霸》的发行。为此他甚至违反妨害公众利益法，持续骚扰Take Two，当时其种种行为便是他今日被逐出法庭的导火线。

这位著名的反暴力游戏律师曾经用尽一切手段尝试令暴力游戏消失于大众眼前，然而现在，消失于大众眼前的将是他自己。

## "我是一个战士"

汤普生出生在美国俄亥俄州的克里夫兰市，1976年汤普生一家搬到佛罗里达州并作为一名律师工作至今，汤普生在当地还是一个有名的政治家。他最初致力于反对说唱音乐中的淫秽内容，之后他开始致力于反对游戏中的暴力，并大肆宣传它们对儿童的不良影响。特别是在1997年美国著名的"Heath高校枪击案"发生后，但凡涉及游戏暴力内容的新闻中都能见到他的大名。




2003年7月，一名18岁的少年德文·摩尔（Devin Moore）涉嫌枪杀三名阿拉巴马州Fayette郡的警察。而他被捕后供认这一罪行是从《横行霸道：圣·安德烈斯》里得到的灵感，在被抓获的时候，他还满不在乎地表示："人生就像一场电子游戏，总有要死的时候。"当时代表其中两名遇害警官家属的原告律师汤普生，对媒体表示希望通过此案可以摧毁Rockstar并改变娱乐产业的现状。而且在之后的数年中一直对GTA系列纠缠不断，汤普生曾不断发表言论抨击GTA系列中的暴力内容。

2006年，汤普生以05年的热咖啡（Hot Coffee）事件为由要求Rockstar收回《恶霸》，在没能成功的情况下，一纸诉状将Rockstar和沃尔玛告上法庭，声称《恶霸》是"对Columbine大学惨案的仿效"。然而，此案主审法官主动申请了回避，并给州立律师协会写了一封正式投诉信投诉汤普生。

不久后，在Midway的《真人快打·末日战场》发售后，汤普生声称该作侵犯了他的权益，原文节选如下："今天我刚刚注意到上市的《真人快打·末日战场》在未经授权的情况下，将我的名字、照片、形象和其他相关内容用作了商业用途。由于它包含有未经授权，非法的内容，我命令你立即停止并终止传播这个游戏！"可实际上他说的只是一个网站上的帖子，帖子里有一位玩家贴了几个用游戏中的"角色创建"模式自建的人物，其中一个人物还真用的是汤普生的名字。

以上种种，只是汤普生"辉煌战史"中的一小部分，但也足以证明其旺盛的战斗精力。

## "他是堂吉诃德"

这是《Spin》杂志的发行人鲍伯·古希奥尼（Bob Guccione Jr.）对汤普生的评价，当然，这里是贬义。然而实际上，汤普生在美国的普通群众中、特别是佛罗里达州当地还是有较高知名度的，主流媒体也似乎对他宠爱有加，经常能听到他又发表新的"著名言论"。

去年，EA表示试图收购GTA发行商Take Two的时候，汤普生就曾公开表示，希望能帮助EA完成Take Two这个他长久以来最大对手的收购。早在2005年，他就曾通过购买Take Two股票的方式，试图进入董事会从而获得发言权。然而EA完全不领情，他们特意写信说道："我们收到了您发给EA投资人网站的电邮。至于阁下所表示的愿为收购Take Two一事出力的提议，我们宁可阁下置身事外而非牵涉其中。EA向来尊重游戏开发者的创作自由，而我们注意到阁下过去的观点——比如对我们作品的诬蔑，使任何与阁下合作的想法都是不切实际的。"

同样，前ESA主席道格拉斯·鲁因斯坦（Doug Lowenstein）就曾在他离任前主持的DICE峰会上说过："还有一件事使我发疯：大家知道是谁给了杰克·汤普生那么多的关注吗？是我们的游戏媒体！是游戏媒体为他正名，整个世界被他搞得惴惴不安。我只是想说，我认为这简直是疯了……。"

## 一码归一码

就在杰克·汤普生被判剥夺律师资格的消息传出后，小编发现许多游戏媒体在报道这则新闻时都是一副欢欣鼓舞的样子，然而，我们真有必要为此事弹冠相庆吗？



←虽然汤普生太过极端，但是暴力游戏泛滥也是不争的事实。

仔细阅读判决书，不难发现法院对汤普生判决的主要原因是在针对游戏暴力事件的几起诉讼中误导公众以及制造虚假信息，这种行为对律师行业来说是非常严重的，所以才会遭受被剥夺律师资格如此严厉的处罚。在美国，某些律师经常会像汤普生这样死死咬住一个案件不放，我们不否认，其中的极少数或许真是出于正义，但通常情况下，背后总是有着种种利益驱使。那汤普生的动机呢？

如果我们关注一下他的另一个身份：政治家，那么问题就迎刃而解了——作为一名政客，总是需要经常性地制造一些吸引公众眼球的话题来提高自己的知名度和人气，就像总统竞选时你经常会听见竞选人发表演讲说自己支持什么反对什么一样。汤普生这些年来的一系列"过激"行为其实就是出于这个目的而做出的。

好吧，我承认上面这些话说的比较现实，而且似乎有点"以己度人"，不过，合情合理。

再次回到事件本身，"汤普生事件"并不代表游戏中暴力内容是正确的或是合适的，至于暴力游戏究竟是否会影响青少年、或是产生多大程度的影响这个话题目前仍然备受争议且没有一个让人信服的最终结论，我们就不讨论了。但是毫无疑问，过多的暴力内容并不值得提倡，所以才有游戏分级制度的存在。

即便是曾多次遭受汤普生言语攻击过的前ESA主席鲁因斯坦在得知此事后，也只是表示是媒体本身为了吸引公众眼球而使得汤普生之流有机会大放厥词。这个判决结果，并不是如今暴力游戏过于泛滥的正面证据——我们鄙视汤普生的一些过激言论及其某些不当行为，但这永远是两码事。 □文/北斗



→《模拟人生2》也被汤普生投诉过其「色情内容」。

# 疾风流言帖

VOL.21

2008东京游戏展在PS3与X360的殊死较量中落下了帷幕，虽然目前市场竞争的状况比较明显，但PS3放出的一些年底或来年的大作似乎并没有向X360低头的意思。但微软也不是吃素的，年底的圣诞商战可以说将是一场决战，两家在高清次世代领域上的对决将达到一个高峰，硬件上的价格战，软件上的热门比拼，宣传上的口水大战，都让这个冬天显得火热非常，最后的结果究竟鹿死谁手，且看事实来说话。

□责编 翅膀

## ?《GT赛车4P》仍在开发中?

PSP版的《GT赛车4P》早在2005年就已经公布，玩家们从那时起就已经望穿秋水，而在不断的跳票之后，这款游戏似乎已经成了不存在于世上的幻之作品。而在今次的08东京游戏展上，吉田修平却表示本作仍在开发中，并很快就会与玩家们见面。

《GT4P》因为长期没有消息曾一度传言已经停止了开发，但SONY官方从来没有确切消息公布，既没说开发的进度也没提到过游戏的上市日期。在本届TGS上，有人特意为此询问了SONY全球工作室总裁吉田修平，而他的回答令人感到意外，据其称Polyphony Digital工作室一直在进行着这款PSP《GT赛车》的开发工作，只不过因为《GT赛车5》的开发与其他一些PS3游戏的工作而将开发进度延缓了下来，而那些工作比PSP版的游戏重要得多，所以不得不择重避轻，但游戏始终在开发日程中，请玩家们耐心等待。而当提到游戏何时才能问世时，却是一句“无可奉告”。

**编者按**：恐怕身为工作室总管的吉田也不知道山内一典的小组在搞些什么名堂，作品能快速高效地推出当然是他希望看到的，可惜的是底下人并不能让他如愿，尤其是对山内一典这个超级完美主义者来说更是如此。

另外，以编者在北京坐地铁的长期观察来看，赛车游戏是占据PSP屏幕最多的游戏类型，至少在“时拿即玩”这点上来说，PSP能有一款招牌赛车新作还是有必要的，而且群众基础很广。

**30 可信度**

## ?今年年底X360将全线击败PS3?

虽然作为宣传口号的海口谁都会夸，但要有说服力还是需要勇气与一定的实力。X360在九月份的销量获得了空前成功，同时也给对手PS3以沉重的打击，而有人说出的年底全线压胜的宣言更是不留任何后路。

微软X360业务产品部经理Aaron Greenberg在接受媒体采访时称，目前他们对X360的销售佳绩十分高兴，对未来的销售前景一片看好，而且对今年年底的圣诞商战充满了信心。X360现在的价格优势是其最具吸引力的要素之一，也是压制对手PS3最得力的武器，这种价格优势将维持相当长的一段时间，因为根据推测PS3在短时间内是不可能在价格上做出太大调整的，在年底X360将在全球范围内超越PS3，不论在日本还是在欧美，依统计来看，无硬盘的低价位Arcade版将会是最受消费者欢迎的版本。



**编者按**：X360目前呈绝对好调，PS3则较为低迷，以这种形势看年底确实很容易成为X360的主打舞台，但以刚结束的TGS来看，日本地区估计不会那么简单，就看软件上的比拼与日本人的消费观念是否能有比较明显的进展了。

**40 可信度**

## ?世界金融危机导致PS3销量下降?

近来PS3卖得不太好，已经有连续数周销量都持续低迷的情况，而蓝光BD格式刚刚在上半年获得了次世代媒体格式的胜利，使用BD的PS3本应从中受益才对，那这种状况是怎么回事呢？有分析家指出，最近席卷全球的金融危机是造成包括PS3在内的BD媒介委靡不振的罪魁祸首。

北美权威市场调研机构NPD指出，尽管蓝光格式压倒HD获得了格式胜利，但其高昂的价格定位依然让大多数消费者持币观望，市场形式并不如SONY之前预想的那般顺利，从消费观念上来说，BD仍然属于小众向的高消费产品，远未达到可以普及化的程度。加上近几个月来波及全球的金融危机影响，人们的消费欲望与消费能力大幅降低，很多人都把腰包勒得紧紧地，不肯轻易买什么东西，更别提蓝光这种高端产品了。此外飞速发展的高清电影下载业务也让BD的销售大受影响，光碟存储媒介的需求已今非昔比，目前以BD电影作主打项目之一的PS3也遭到了同样的命运。

**编者按**：这不只是蓝光的问题，所有的非生活必需品都会受影响，只是蓝光产品因为属高端产品所受的影响会更大而已，看来技术性能高也有他不好的一面么。

**50 可信度**

## ?《合金装备》新作将于明年TGS面市?

《合金装备》新续作的呼声在4代发售后就在玩家当中不绝于耳，在TGS最后一天的SCE展区内，小岛秀夫以含糊其辞的方式暗示了系列下一作将在2009年TGS期间向玩家们展示出它的真面貌。

小岛秀夫谈到现在的游戏业界确实有越发偏向欧美的倾向，高清游戏的开发费用逐年递增，开发一款游戏所需的人力物力资源已达到非常庞大的程度，日本的开发环境显得难以承受，而欧美就在这方面宽松很多，也不用如此



紧缩地考虑开发成本的问题。但他不认为日本的开发人才都会流向欧美，因为日本仍然是将游戏文化传向全世界的中枢地区。《合金装备》的续作仍然会在日本进行开发工作，今年年底会以《合金装备ONLINE》为主经营业务，明年也许会考虑开发系列新作的问题，明年的TGS会公布什么，目前还请玩家们抱以期待吧。

**编者按**：以系列前几作慢工出细活的开发进度，《合金装备》的新作目前不会有什么消息的，至于明年TGS，乐观估计也许会有一些新作的概念放出来，具体的开发内容恐怕不会那么快，而且也要看PS3未来的发展状况来定。

**20 可信度**

## ?日本第三方都将重心转向X360?

《铁拳6》的劈腿无疑是对PS3又一次重大打击，许多人都对此发表了自己的看法，甚至有人称，这个《铁拳6》并非单一的情况，目前日本的第三方已经多数在酝酿将自己作品转移到X360平台发展，《铁拳6》只是一个典型而已。

X360事业部经理Aaron Greenberg也提到，《铁拳6》的跨平台是微软长期对第三方所做工作的一个典型案例结果，日本第三方已经不像以前那样将Xbox系列视为异类对待，而是向主流方向转变，在过去的8年时间里，日本厂商从来没有这样对Xbox系列如此重视过，他们的观念在转变，转变得比日本玩家还要快得多，已经有不少厂商将自己的看家主打作品转移到X360上寻求发展，至少也是双平台同步发展，以随时可以完全转变过来，SONY领导的PS系主流市场已经随着这种情况逐渐远去了。

**编者按**：目前第三方多数大作都是搞PS3/X360双平台战略，从这样来看应该还算是胶着状态，还远未达到一边倒的状况，如果真要一方真正成为主流，还需要一个更大的契机来促成，或是长期潜移默化中逐渐完成。

**30 可信度**

中国电玩榜

# 最期待游戏TOP10

Game Chart

## 1 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险
■2009.3.12 ■59.99美元

新公布角色艾克塞拉·吉奥奈是特列塞尔制药公司非洲分社的社长，不仅有惊人的才能、美貌和高贵的气质，还有着常人无法企及的野心。



394票

## 2 恶魔城·被夺走的刻印



369票

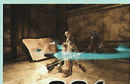
■NDS ■KONAMI ■动作游戏
■2008.10.23 ■5140日元

游戏已经正式发售，本期杂志刊登有详细攻略。这次的村民任务系统还是比较重要的，想要进入恶魔城的话就必须救出所有村民才行。

## 3 战争机器2

■XBOX360 ■EPIC ■动作射击
■2008.11.7 ■59.99美元

游戏中，人类将为求生存而展开史诗般的战役，游戏内不断出现的新角色与先前游戏的情节交织，绝对会让玩家在进行游戏时也深受感动。



361票

## 4 最终幻想13



350票

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演
■2009年预定 ■价格未定

北濑佳范确认本作的情节设定及场景开发已大体完成："场景差不多已经完工，美工方面的完成度也有八成。但该项目仍处于成形阶段，所以没有特定的时间表"。

## 5 街头霸王4

■XBOX360 ■CAPCOM ■格斗游戏
■2009.2.3 ■59.99美元

游戏制作人小野义德暗示即将到来的家用机版可能会加入嘉米和豪鬼两名人气角色，甚至隆与肯的师傅刚拳也将作为可玩人物登场。



338票

| | |
|---|---|
| 6 | XBOX360 / 古墓丽影·地下世界 / EIDOS / 2008.11.18 |
| 7 | PSP / 最终幻想·纷争 / SQUARE·ENIX / 2008.12.18 |
| 8 | Wii / 怪物猎人 tri / CAPCOM / 2009年预定 |
| 9 | NDS / 超时空之钥 / SQUARE·ENIX /2008.11.20 |
| 10 | PSP / 勇者别嚣张or2 / SCEJ / 2008.10.16 |

## CHECK!《战争机器2》提前偷跑!

这期游戏方面特别值得关注的应该是360超大作《战争机器2》的偷跑事件了，游戏正式发售日期是11月7号，结果10月20号左右就已经偷跑，虽然本作人气极高，但是如此大提前量的偷跑事件在家用机上还真是头一次。最初是有个外国玩家在网站论坛上发帖炫耀他刚到手的《战争机器2》游戏光盘，并上传了一堆游戏屏摄，之后没多久在网上就已经有游戏镜像的种子下载，当然下载量非常之多，虽然这也证明了本作的人气之高，不过相信绝非开发商EPIC所愿意看到的结果。



↑本作针对NDS将做大幅优化，包括增加多人联机等系统。

说回期待榜，随着机战Z和真355SP的发售，有两款新作上榜，它们分别是Wii游戏《怪物猎人 tri》和NDS游戏《超时空之钥》。后者是SQUARE于1995年所推出的SFC游戏，由日本两大龙头RPG最终幻想生父坂口博信与勇者斗恶龙生父堀井雄二以及鸟山明的黄金梦幻阵容共同制作，并请到光田康典担任配乐，获得各界极高的评价。

## TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.10.6–2008.10.12

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PSP | 超时空要塞 边境王牌 | NBGI | 2008.10.9 |
| 2 | NDS | 口袋妖怪·白金 | 任天堂 | 2008.9.13 |
| 3 | NDS | 节拍天国GOLD | 任天堂 | 2008.7.31 |
| 4 | PS2 | 真·三国无双5 Special | KOEI | 2008.10.2 |
| 5 | PS2 | 超级机器人大战Z | BANPRESTO | 2008.9.25 |
| 6 | Wii | Wii Fit | 任天堂 | 2007.12.1 |
| 7 | Wii | 马里奥赛车Wii | 任天堂 | 2008.4.10 |
| 8 | PS2 | 实况力量棒球3 | KONAMI | 2008.10.2 |
| 9 | NDS | 龙珠DS | NBGI | 2008.9.18 |
| 10 | NDS | 大合奏！乐团兄弟DX | 任天堂 | 2008.6.26 |

PSP上游戏《超时空要塞 边境王牌》首周销量是10.4万份，比03年PS2上的前作《超时空要塞MACROSS》首周7.9万份的销量有了不小的提高。说到《超时空要塞》系列的动画，人气还是非常高的，这次的游戏紧跟着动画版结束后就发售了，在系列中是比较少见的。




## TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.10.5–2008.10.11

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Wii | Wii Sports | 任天堂 | 2006.11.19 |
| 2 | Wii | Wii Fit | 任天堂 | 2008.5.19 |
| 3 | XBOX360 | NBA 2K9 | 2K Sports | 2008.10.7 |
| 4 | Wii | Wii Play | 任天堂 | 2007.2.12 |
| 5 | PS3 | NBA 2K9 | 2K Sports | 2008.10.7 |
| 6 | XBOX360 | NBA Live 09 | EA | 2008.10.7 |
| 7 | Wii | 马里奥赛车Wii | 任天堂 | 2008.8.27 |
| 8 | XBOX360 | 星球大战·原力解放 | LucasArts | 2008.9.16 |
| 9 | NDS | 星之卡比 超级华丽 | 任天堂 | 2008.9.22 |
| 10 | PS3 | NBA Live 09 | EA | 2008.10.7 |



随着美国NBA 09赛季季前赛的打响，相关游戏也纷纷发售并获得了不错的成绩，从这期的美国榜上就能看出来。在篮球游戏中，2K Sports的《NBA 2K》系列和EA的《NBA Live》系列是其中的佼佼者，前者在质量上又要稍胜后者一筹。

# 再次编织起一个水晶童话，

《最终幻想 水晶编年史》是一部以"家族爱"为主题的角色扮演游戏，在众多以大作乃至超大作自称的RPG游戏中脱颖而出，深得玩家朋友们的好评和喜爱，并且现在已经在全世界获得了累计销量70万本的成绩NDS版，令人激动的是，在上一作的余波还未平息的今天，FFCC的续作马上将于今年冬天闪亮登场了，并会在Wii和DS双平台同时推出，相信FAN们一定会欢呼雀跃吧，下面就将最新情报详细介绍给大家。

□文/蔬菜汁

## FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

| NDS / Wii | 本刊译名：FFCC-时之回声 | | 2009年1月29日 |
|---|---|---|---|
| ARPG | SQUARE ENIX | 5040日元 | 日版 |
| 卡带/DVD | 1-4人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

以爽快的操作感著称的角色扮演游戏《最终幻想 水晶编年史》系列最大的特点之一，就是在水晶闪耀的幻想大陆中，与伙伴协力展开冒险。根据来自SQUARE ENIX官方的最新消息，本系列的最新作将会同时挑战性的在Wii平台和NDS平台同时登场，并且，使用两款主机的通信功能，将可以和世界上各个地方陌生的小伙伴们共同展开冒险，将协力作战的魅力发挥到了极致。不过，两个版本还是有一定差别的，DS版可以利用触笔进行辅助操作，而Wii版的画面则比较精美。






↑Wii版的画面比DS版的画面明显要高一个档次。

### 不同的魅力 双平台大比拼

↑在NDS版《时之回声》中，可以充分利用触摸屏进行相应操作。

### 希尔罗塔

与巨大的水晶一同出现在主角面前的少女，特点是胸口挂着一个铃铛，身后长着一条奇怪的尾巴到底她与水晶之间有着什么样的关系呢？更加奇怪的是，她身边的小猫和她也是一样的装束。那么这只小猫与她和水晶有着什么样的联系呢？

### 科学技术就是第一生产力

POLLUX是依靠SQUARE ENIX的尖端技术生产出来的多平台游戏引擎，基于此引擎制造出来的Wii、DS双平台游戏《最终幻想 水晶编年史 时之回声》，可以通过DS无线通信和Wi-Fi技术实现在不同的主机上共同进行同一款游戏的合作。这样的游戏环境可以说在以前是绝无仅有的，玩家们可以通过掌机与世界各地的玩家一同享受《时之回声》带来的乐趣，充分体味在异世界中结伙同行的美妙感觉。只要细心对比就可以发现，除了解析度以外，两个版本的系统以及内容可以说是如出一辙。

# 双机种同时敲响时之回声



## 巨大的铁塔与失踪的水晶

迎来16岁生日的主人公，遵从村里的传统，前往森林的深处参加成人礼，打倒碍事的怪物，一步步到达森林底部的他，最后遇见的竟然是巨大的水晶之石，和一个神秘的少女希尔罗塔，从少女的手中接过了神秘的水晶以后，也意味着成人礼的顺利完成，但是还没来得及高兴，厄运就发生了……

村中的少女们所得的怪病是被称作“水晶病”的太古传下来的怪病，只要给她水晶，就可以将这个病治好……据说是这样，为了治病，主人公打破了村中的禁忌，前往森林以外的世界进行冒险。




## 与水晶出现的少女竟是主角的搭档，与她合作协力展开冒险！



## 游戏中引人注目的新要素

本作是一款横跨两个平台的ARPG游戏，在沿袭了前一代的系统之外，还加入了一些本作所特有的新要素，下面就将这些新要素详细的介绍给大家。首先，可以进行角色的制造，种族、性别、姓名都可以由自己创造，而种族的选择又会对人物的技能产生影响，一定会让玩家相当的伤脑筋；战斗方面，可以利用跳跃、抓等动作与伙伴连动，做出很多高自由度的战术动作，这个旧有的系统要素依然给予了保留，因为加入了新的动作，所以与伙伴协力战斗的乐趣得到了大幅度的提升。由于游戏模式的不同，即使一个人游戏，也能享受到相当的乐趣。






## 拉克伊库斯

主人公在村外碰到的一个奇男子，据说精通太古的一切知识，脸上呈现出来的邪恶纹章以及背后的怪物都衬托出一股异乎寻常的危险气氛，让人感觉到不寒而栗。不知道这个家伙与村中的怪病到底有没有什么直接的关系。

## 游戏中的舞台失去了水晶光芒！




↑村人聚集在一起，商量如何医治突如其来的怪病，当然也有主角在内。

→水晶，和长相酷似希尔罗塔的猫，二者之间究竟有什么联系呢？



# 向游戏制作人提问，双平台人气作的开发！



直击本作主创游戏制作人，纸山满、河津秋敏访谈大公开！

——本作最引人瞩目的一点就是可以在DS和Wii平台同时进行游戏了，那么最初是出于什么样的考虑设计了这样的游戏系统呢？

河津 是纸山擅自做主决定的，说到底，那是从一句“居然可以动哎！”引起的。

纸山 原本是想在Wii平台上进行开发的，不过因为Wii的开发机器只剩下一台，所以在闲暇时就用DS的开发机器试了一下，接着就说了一句，“居然可以动哎！”，就这样，“可以联动”的理念就这样被加入到《最终幻想 水晶编年史 时之回声》中，在前一作《最终幻想 水晶编年史》的开发过程中，目标是利用DS的无线通信技能让更多的玩家加入到这部游戏中，所以在进行本次新作开发的时候，我就在想，“能不能把游戏做的更有意思一些呢？”如果能利用电视游戏主机（Wii）和掌机（DS）一起进行联动的话，是不是更有意思呢？然后就按照这个想法一步步实行下去了。

——虽然说的轻描淡写，但是做起来应该不会这样简单吧？

纸山 其实，利用了一些在NGC版初代《最终幻想 水晶编年史》的开发经验，所以整体还算轻松。

——纸山先生设计的这款POLLUX游戏开发引擎是否已经成为SQUARE ENIX独占的专利了呢？

纸山 是这样的，最初作成时，让河津先生来看，“哦，不错，干得不错。”——得到了这样的评价，于是是推荐给本社和任天堂方面。不过最初小组内的其他程序设计师看完后，居然有人觉得这只是将NDS的画面放大到了Wii上显示而已，并且愤怒的给出这样的控诉——“这么做下去的话，会让画面显得多粗糙啊！”

——这么一说的话，确实，在用Wii玩的时候，游戏会呈现在大电视上，放大的画面真的会变得相当的粗糙呢。

纸山 实际上，3D部分的影像已经做过相关的解析度提升处理了。虽然使用的还是DS的素材和相关程序公式，不过因为是可以在Wii上进行游戏的多平台引擎，虽然材质相同，但是画面本身却是发挥了Wii的机能。两个版本的画面可以同时显现在开发平台上，并可以经由按钮进行调节，将3D效果发挥到最大的时候，经过细心的比对可以发现，Wii版的解析度是DS版的4倍左右。

——也就是说在Wii版《最终幻想 水晶编年史 时之回声》中，玩家们可以享受到更加干净、漂亮的游戏画面了？

纸山 是这样的。不仅是游戏画面，在Wii中，即使不使用控制器的指标功能，也可以很好的将游戏进行到底。可以随时随地进行游戏的DS版，享受大画面高魄力的Wii版，两个版本同时摆在玩家的面前，并且还可以互相进行联动，玩家可以根据自己的实际情况进行选择。

——从DS和Wii联动这一点上，河津怎么看呢？

河津 原本，这个系列的第一部作品就是可以在NGC上进行并可以与GBA进行互动的游戏，所以在前作开发时，就有很多人提出，“要是能与Wii进行联动就好了。”当时我只是一笑置之。这次居然真的做到了与Wii联动，震惊之余我也感到非常的高兴。原本还打算将本作拿到Wii专门研发平台进行进一步的画质提升，不过那时才发现，画面解析度方面真的是没的说。将DS的素材充分运用到Wii平台，并做成这样的效果，我们的程序设计员到底花费了多大的劳力和心力，这个我比谁都清楚。光是这一点也让我相当的吃惊。

——原来如此，通信方面NDS和Wii可以分别使用Wi-Fi和DS无线网络，一起玩同一款游戏的这一点，也是相当引人注目的呢。

纸山 是的，完全相同内容的游戏可以同时在DS和Wii两个主机上进行操作。并且，同一款游戏都支持各自的Wi-Fi通信和DS无线通信这一点，相当的重要。顺便提一下，玩家也可以在DS与Wii两个不同机种上进行操作，共同挑战这款游戏。比如，身在北海道和冲绳的两个人可以用Wii上玩这个游戏，而在大阪和东京的两个人可以用DS进行游戏，不仅如此，如果只是使用Wii的话，还可以4个人共同协力作战，一起挑战这个世界。

——在前一作DS版的《最终幻想 水晶编年史》中，玩家在协力作战时，可以面对面的进行沟通，这样走、那样打，共同交流来制定战术，不过这次使用无线网络协力作战时，则不能和伙伴进行面对面的交流，那么彼此间该怎样进行沟通呢？这就成为通信作战的一个重要问题。

纸山 在游戏中有专门的通信交流设定模式这个选项，玩家可以通过这个沟通界面与协力作战的伙伴进行沟通，另外，根据作战需要还设计了简洁的固定回复，如在伙伴为自己进行回复治疗以后，可以选择“谢谢”，来回答同伴；在自己的HP降低需要伙伴帮助治疗的时候，可以发出“请替我回复”这样的求救信息。因为是固定的交流信息，所以可以对应各国的文字被同步翻译出来，即使是不同国籍的玩家一起游戏也完全没有问题。

——根据不同的场面，光是利用按键就可以进行创新的沟通这一点新要素的加入应该说是相当令人高兴的。

纸山 同时我也相当的期待，玩家会怎样享受这款游戏，并进行相应的操作呢？相信玩家们在进行游戏的实际过程中，还会有很多新奇的发现，对此，我很期待。

——除此之外，还有什么DS版特有的机能登场呢？

纸山 因为在Wii版和DS版中都做了相当大的努力，所以每个主机所特有的性能当然也被加入到了本作游戏中，其中，“入手”机能就是特点之一，比如，玩家在游戏中得到了某件装备以后，会得到某些技能，而协力作战的同伴屏幕上也会显示出相同的效果画面。这也是第一次尝试。

——在故事模式通关以后，是不是任务能够全部显现呢？

纸山 即使不通关的话，也可以随意选择玩游戏中的任何一个任务，对动作方面比较苦恼的玩家，则可以约几个好帮手，一起进行挑战，降低游戏难度的同时，让游戏的趣味性和耐玩性大大加强。

——原来如此，听上去相当的有趣啊。那么最后，二位还有什么话要对玩家朋友们说么？

纸山 本作并不是作为前作故事的续章而出现的，游戏中的故事全部是新故事，所以即使没玩过前一代的作品也完全不会受影响。另外，本作的发售日是2009年1月29日，请各位收到红包的小朋友一定坚持到这款游戏发售，不要乱花钱。

河津 基本上大家在DS就能够享受到相当的乐趣，Wii版的话能够看到大魄力、高质量的画面，在画面上绝对压倒DS版，所以玩过DS版的玩家，也可以偶尔约朋友一起玩一下Wii，美丽的画面一定能让玩家们进一步感受到这部游戏的魅力。

## 让玩家们觉得有趣才是硬道理！

# 解构战争！



## 能源危机引发的“钟摆战争”

《战争机器》的故事发生在一个叫做塞拉（Sera）的行星上。这个星球基本上与地球相似，人类在地表创造了多歌不同文明的国家。科技的高速发展给塞拉带来了繁荣，但是能源危机使人类为自己的将来担心不已。直到有一天，一种叫“伊姆”（Imulsion）的物质被发现。这种发光的流体被海伦·库珀博士（Dr. Helen Cooper）开发成可用资源，人类通过光能转换的装置获得了新的能源。这种能源成本低廉，而且地下蕴含量极大。在很短的时间内，石油和核能都被它取代了。然而，星球的危机并没有随着能源危机的解除而消失，随着新能源的普及，以前依靠旧能源作为主要财政收入的国家经济水平急剧下降，失业率激增，这些国家的经济迅速陷入崩溃。与此同时，拥有新能源的少数国家也没有幸免于难，缺乏能源的国家为了争夺“伊姆”能源，不惜动用和平以外的手段。星球上能源分配的不均衡成为各大国之间矛盾的导火线，一场旷日持久的“钟摆战争”（Pendulum Wars）拉开了序幕。

## “事变日”与兽族的崛起

“钟摆战争”持续了79年。如果不是某件事情的发生，这场世界大战很可能会持续更长时间，直到人类从这颗星球上消失。人类在互相残杀的时候，并不知道在这个世界的地下还生存着另外一个族群，它们是由类人形的智能生物与其他一些形态怪异的物种组成的，这些生物形象丑陋，生性凶残，因此被称为“兽族”（The Locust Horde）。其实Locust Horde直接翻译过来的意思是“蝗虫部落”，但是为了与中文版游戏中的译名保持一致，本文亦称之为“兽族”。

正如其英文名称一样，兽族具有蝗虫、蚱蜢等昆虫的特征，但是它的主要组成部分却是外形与人类接近的人形生物。兽族的平均身高达190cm，体重约为120kg，无论从体形还是力量方面都比人类更具有优势。更令人类没有想到的是，兽族并不是单纯依靠自身的本能和进化的器官生存的，它们的智商并不比人类低，而且在地下创造了自己的文明。兽族在塞拉行星的地下挖掘的无数隧道交织成一张四通八达的网络，这个地道网被称为“地谷”（The Hollow）。在地面上的人类还深陷在“钟摆战争”而不可自拔的时候，兽族军队突然在一夜之间从世界各地的地谷中倾巢而出，对人类展开了以种族灭绝为目标的作战。兽族针对的消灭对象是所有人类，不分男女老幼。在被称为“事变日”（Emergence Day，简称E-Day）的一天内，塞拉行星人类的四分之一被兽族屠杀殆尽。在之前一天依然互相敌对的各国军队，面对给自己带来灭顶之灾的突然出现的兽族军团，选择了共同抵抗的道路，“钟摆战争”就此终结。

## “维安政府联盟”与人兽大战

在战争中，一个被称作“维安政府联盟”（Coalition of Ordered Governments，简称COG）的组织成为人类的唯一合法政府。这个组织的创建者是阿列克谢·德西彼奇（Alexiy Desipich），组织的创立原则一共有八条：秩序、勤勉、清廉、劳动、荣誉、忠诚、信仰和谦逊。由于人类政权基本上都在“事变日”那天被摧毁，COG就成了唯一能够团结人类与兽族对抗的组织。在COG的领导下，人类的残余军事力量开始向贾辛图高原（Jacinto Plateau）撤退。那里的地表由坚硬的花岗岩组成，兽族无法在那里钻洞，所以那里是唯一安全的地方。COG将尽可能多的人类集中到贾辛图高原之后，世界上近90%的陆地落入兽族手中。COG向这些地方的城市发射了从轨道卫星武器到神经性毒气的各种能使用的大规模杀伤性武器。这些武器的使用是为了将占据地表的兽族军队消灭，但是当时还没有来得及撤退到贾辛图高原的人类幸存者也和兽族军队一样遭到了毁灭性的打击。事后COG估计大约有数千万的人类死于这场无差别战争。然而贾辛图以外的人类并没有灭绝，他们的命运是最悲惨的。由于兽族的威胁，他们不能继续在自己原来的居住地生活，而COG也拒绝他们到贾辛图避难。对这些流离失所的难民，COG发表了一封道歉信，在信中说道：“对于那些无法及时来到贾辛图的公民，联盟感谢你们做出的牺牲。请原谅我们，这是唯一的途径。”之后这些人就被COG完全抛弃了。这些人被COG称作“游民”（The Stranded），他们生活在没有政府、没有军队、没有归属的荒废的地方，一边躲避兽族的屠杀，一边艰难地维持生活。

## 14年后的初代《战争机器》

COG以惨重的代价暂时制止了兽族的进攻之后，将聚居在贾辛图的剩余人类居民武装起来，公布了《要塞法案》（The Fortification Act），整个维安政府联盟进入战争状态。人类与兽族之间的战争持续了10多年的时间。在第10年的时候，兽族突破了贾辛图高原的防线，侵入了东栅军校（East Barricade Academy）。COG战士马可斯为营救被困的父亲违反军令前往那里，却发现为时已晚，父亲已经遇害。COG以违反军纪擅离职守的罪名将马可斯投入监狱，判刑40年。4年之后，兽族继续进攻贾辛图高原，马可斯的战友多姆在监狱遭到袭击的时候将他救了出来，并且邀请其加入D小队。D小队和A小队会合，取得了绘制地谷地图的共鸣器，但途中队员卡敏与队长金名扬等人先后战死。混乱中，他们得到游民的帮助，于是马可斯带领D小队顺利穿过塞拉行星的废墟城市，最后乘车来到了一个采矿工厂，从那里到达了地底深处的矿坑。

D小队成功地引爆了共鸣器，但共鸣器并没有成功绘制出整个地底通道的地图，当他们无功而返，准备返回联盟总部时，他们所搭乘的直升机迫降在城市中，正所谓机缘巧合，他们在探索的时候，进入了东栅军校的秘密实验室，找到了马可斯父亲的电脑。D小队发现了一张接近完整的地图。于是，D小队利用这份地图作为发射光子炸弹时所用的资料。他们开车赶到城市中的车站，马可斯与多姆接着跳上了载着光子炸弹的火车，而巴德和柯尔则没有赶上。马可斯和多姆最后杀死了占据光子列车的兽族兰姆将军，成功的引发了光子炸弹，摧毁了兽族的通道网络。兽族的通道已经崩塌，战争也接近结束。但是这时候兽族女王突然发出了信息，宣称兽族仍然会持续发动攻击。

□文责/菜团、三问书屋






# 在残酷世界没有生存法则!

打开Xbox360进入《战争机器2》的游戏世界之后，玩家必须先选择游戏的模式。其中故事模式是单机游戏的重头戏。除此之外，支持Xbox Live和局域网连接的丰富的网络对战模式是玩家们互相协作、交流、对抗的平台，也是本作最具有魅力的部分。

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：战争机器2 | | 2008年11月7日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 战术射击 | EPIC Games | 59.99美元 | 美版 |
| | DVD-ROM | 1-10人 | 1MB | 17岁以上 |

登录玩家身份之后，就可以在游戏的模式选择部分中挑选你喜欢的模式开战了。和上一代《战争机器》一样，2代依旧支持全中文显示，只要你把主机的系统语言设置成中文（国内的玩家们应该也都是这么设置的吧），游戏的全部界面、文字解说都会以中文显示，这也是本系列受到许多国内玩家喜欢的原因之一。另外将主机的系统语言设置成英语的话就可以玩到《战争机器2》的英文版。此外游戏还支持法语和西班牙语的语音，但是必须选择相应的语言才能听到（不过这对中国玩家没有意义吧……）。

## 震撼的故事

单人模式就是本作的故事模式，此模式玩家们将会和马可斯一起打破女王的阴谋。游戏可建立三种不同的存档，当你以任何难度通关后每个存档都可以选取章节。





## 紧密的合作

在多人合作模式中，玩家可以选择Xbox Live或者用局域网联机共同作战，单机使用合作模式的话，电视屏幕会分为上下两半，电视大的玩家可以试试。

## 网络的对战

对战模式也支持单机、局域网和Xbox Live三种不同的进行方式。如果不登录Xbox Live，可以使用一台电脑作为服务器，用网络适配器进行连接。玩家可以自建网络邀请其他人，也可以加入。



## 支持单人和多人对战的剧本战役《战争机器2》的主要游戏模式

在游戏的故事模式中，单人闯关是最基本的游戏方式。除了主人公马可斯之外，其他角色都是由AI控制的。对于新手来说，和AI的合作是比较容易的。因为电脑操作的同伴攻击意识比较强，而且对敌人的命中率也较高。如果对自己的技术没有信心，也可以让队友在前面为自己开路，等他们把敌人干得差不多了再上去（虽然有点不太仗义，不过对菜鸟来说安全是第一位的）。需要注意的是在单人模式下不要离队友太远，否则被偷袭的话很容易挂掉。

## 在残酷的战场体会友情的力量！与朋友共同展开壮绝宏大的冒险

游戏的故事模式除了一个人独自进行以及两人同机分屏对战之外，还可以邀请Xbox Live上的朋友一起参加各大战役。多人合作的最大优点就是可以更方便地在战斗中帮助对方。不过如果有一人因为受伤过重而死亡的话，也会导致任务失败而GAME OVER。所以互相配合是最重要的。另外在应对一些比较棘手的敌人的时候，两个人合作比和AI合作更有投入感。只要大家各自负责好具体的分工，那么游戏会变得更有意思。

## 选择适合自己的游戏难度！

游戏一共有4种难度：简单、一般、困难和疯狂。一开始的时候只有前三种难度可以选择，在困难模式通关一次之后就可以选择疯狂难度了。在高难度下，敌人的攻击力和攻击意识都强化了很多，死亡陷阱遍地都是，必须步步为营才能继续前进。

## 与人对战，其乐无穷！支持多人Xbox Live的对战模式

与故事模式相比，多人对战模式才是游戏的重中之重，这也是3D射击游戏的普遍特征。游戏中存在的对战模式有多种，其中最重要的当属共同抵御敌人进攻的“持久战”（Horde）模式。在游戏的主选单中可以直接选择持久战。在进入对战模式之后，可以选择玩家的人数、所属势力、角色形象以及持有的主要武器的类型。进入多人模式需要等候一段时间，之后游戏开始。依照对战模式的不同，玩家控制的角色在阵亡之后可以立即复活或者在一轮结束之后再复活。规定时间结束或者条件达成之后，就可以决出一轮比赛的胜负。

# Live多人对战模式简析！

本机的多人对战模式直接支持分屏对战、Xbox Live对战和系统连线（局域网）对战三种模式。无论选择哪种模式，在对战进行的时候都需要进行开场的设置。多人对战的游戏类型分为以下8种：一级战区、武力挟持、最佳搭档、持久战、处决、队长保卫战、扩展领地和山丘之王。其中最受玩家欢迎的持久战模式，玩家们齐心协力抵挡兽族的攻击，以歼灭最多敌人为胜利目标。其次是第一战场模式，类似CS中的死亡竞赛模式，玩家分成两队，以最后将敌手全部消灭的队伍为胜者。在选择对战模式之后，玩家可以自己决定所在阵营（按Y键切换人类或兽族），选择角色和武器。除了2代的角色之外，在1代中已经领便当的安卡敏、金名扬、兰姆将军等人也会登场。

**一级战区模式：**这种模式类似CS、HALO等FPS游戏的死亡对局模式，玩家分两组进行对抗，以最先被消灭的一组为负。在对战中，每个成员在死掉之后不能复活，在下一轮开始之后才能重新加入。

**武力挟持模式：**游戏场地中会出现一名人质，最先俘虏人质并且将其带到预定地点的为胜利。在一轮之内死掉之后要经过10秒左右才能复活。在游戏中争夺人质是最重要的。如果人质被敌人先俘获，就必须打倒敌人，把人质夺回来。

**最佳搭档模式：**玩家以两人为一组进行战斗，将其他4组敌人消灭。在这个模式中需要注意不要和同伴分开太远，以免被敌人各个击破。因为这个组队模式分组较多，所以必须注意周围的敌人，不要给他们偷袭的机会。

**持久战模式：**游戏中最受欢迎的模式。玩家一起合作,打退敌人的围攻,这个模式最适合约战Live。敌人的进攻以“波”计算，消灭一批敌人之后会进行过关结算,之后下一波敌人会继续进攻。连续打退敌人一定次数的攻击之后,就可以解开特定的游戏成就。

**处决模式：**和一级战区模式近似，但是在这个模式中单用普通的方法是不能杀死敌人的，必须在敌人体力不支在地上爬动的时候上前将其处决。在这个模式中最好和战友保持比较近的为之，被敌人撂倒之后迅速复活，以防被虐杀。

**队长保卫战模式：**双方各有一人担任队长，将敌方队长杀死即为获胜。所以做队长的玩家是最危险的，必须和队友保持近距离寻找掩护，或者想办法躲避敌人的追杀。其他的队员则必须一边保护队长，一边搜寻敌人队长的位置。

**扩展领地模式：**在战场上出现若干个可供玩家抢占的领地，在战斗中，双方对领地进行争夺，在终局之后占领较多领地的一方胜利。在这个模式中比较重要的是占地，分头行动有一定的优势，但是占领之后如何防守则是比较令玩家头痛的问题。

**山丘之王模式：**新增加的游戏模式，说的通俗一点就是打野仗抢山头的模式。占据战场中某地点一段时间后即为获胜，对抗双方必须先寻找指定的地点（山丘），在占领之后将前来抢夺山头的敌人击退，如果阵亡的话可以复活，必须把山头重新夺回来。

在对战的时候，最重要的就是和队友的合作。一旦有人重伤濒死的时候，必须尽快将其救活。抢夺大威力武器也是关键的一点，在敌人扎堆作战的时候，一枚手榴弹也许就可以将他们全灭。在和敌人遭遇的时候，拼链锯的情况是经常发生的。必须尽可能快速地连打B键才能拼过敌人，而AI拼链锯的本事往往比活人厉害，所以遇到装备链锯枪的NPC敌人的时候，还是从远处将其射杀比较好。不管在哪个模式中战斗，寻找合适的隐蔽然后打击敌人是最重要的。通过连线战斗，玩家们可以结识更多的朋友，并且相互交流战斗心得，共同在厮杀中体会战斗的紧张与友情的宝贵。

## 《战争机器2》成就一览

| 成就名 | 达成条件 | 点数 |
|---|---|---|
| 新兵报道 | 训练菜鸟（不限难度） | 10G |
| 保护医院 | 进行到第一幕第二章的剧情 | 10G |
| 护送服务 | 进行到第一幕第四章的剧情 | 10G |
| 招摇过街 | 进行到第一幕第六章的剧情 | 10G |
| 城市陷落 | 进行到第二幕第四章的剧情 | 10G |
| 解救巴德 | 进行到第二幕第五章的剧情 | 10G |
| 开心手术 | 进行到第二幕第六章的剧情 | 10G |
| 水落石出 | 进行到第三幕第三章的剧情 | 10G |
| 回忆深渊 | 进行到第三幕第四章的剧情 | 10G |
| 水中蛟龙 | 进行到第三幕第六章的剧情 | 10G |
| 破镜重圆 | 进行到第四幕第二章的剧情 | 10G |
| 定位信号 | 进行到第四幕第三章的剧情 | 10G |
| 横扫千军 | 进行到第四幕第六章的剧情 | 10G |
| 驾驭高手 | 进行到第五幕第一章的剧情 | 10G |
| 最佳支援 | 进行到第五幕第二章的剧情 | 10G |
| 猎龙高手 | 进行到第五幕第四章的剧情 | 10G |
| 屠龙专家 | 进行到第五幕第五章的剧情 | 10G |
| 优秀新兵 | 完成所有难度为简单的战役 | 25G |
| 游击战好手 | 完成所有难度为一般的战役 | 50G |
| 战略专家 | 完成所有难度为困难的战役 | 75G |
| 终极勇士 | 完成所有难度为疯狂的战役 | 150G |
| 收集迷 | 不限难度，取得41个收藏物品中的5个 | 5G |
| 恋物狂 | 不限难度，取得41个收藏物品中的20个 | 5G |
| 挟持好手 | 在公开的合作游戏的武力挟持中，虏获10名肉票 | 10G |
| 胜者为王 | 在公开的合作游戏，以队长身份赢得3场队长保卫战 | 10G |
| 牺牲小我 | 在公开的合作游戏，赢得3场山丘之王比赛 | 10G |
| 基础扎实 | 完成多人游戏的全部练习课程 | 10G |
| 临别赠礼 | 不限模式，当您倒下尚未死亡时，用榴弹杀死10名敌军 | 20G |
| 1999派对狂人 | 不限模式，进行1999场多人游戏 | 30G |
| 慕丘神射手 | 不限模式，使用固定在掩蔽物上的慕丘机枪杀死30名敌军 | 10G |
| 迫击炮高手 | 用迫击炮杀死30名敌军 | 10G |
| 地雷专家 | 不限模式，用榴弹杀死10名敌军 | 10G |
| 射击好手 | 不限模式，躲在防护盾后以近战击败10名敌军 | 10G |
| 火烤大餐 | 不限模式，使用地狱火焰发射器杀死30名敌军 | 10G |
| 弹药装填高手 | 不限模式，完成30次完美的主动装填弹药 | 10G |
| 除虫大师 | 不限模式，使用近战击败30只爆雷虫 | 10G |
| 武器专家 | 不限模式，在游戏中用遍所有武器杀敌 | 30G |
| 心狠手辣 | 使用11种不同的方式处决倒下的敌人 | 10G |
| 不同凡响 | 不限模式，杀死10万名敌军 | 10G |
| 战地摄影记者 | 上传照片 | 10G |
| 最佳战友 | 在公开的合作游戏赢得最佳搭档比赛 | 10G |
| 地图专家 | 不限模式，赢得游戏中所有的地图竞赛各一场以上 | 30G |
| 兽族屠夫 | 不限难度及地图，抵挡10波兽族部队的攻击 | 20G |
| 兽族天敌 | 不限难度及地图，抵挡50波兽族部队的攻击 | 30G |

在战斗之前先磨练自己的技术吧!

# 操作指南 COMBAT GUIDE

## 射击操作解惑

### 1.发射武器

按下RT键即可射击，不过此时的射击状态并不能够准确的命中敌人，因为在单独按RT进行射击的时候屏幕上并不会出现准星，而子弹也不会准确地打向前方。



### 2.瞄准

按下LT键即可瞄准，此时为精确射击状态，视野距离放大，屏幕中间出现准星，在出现准星的情况下攻击目标能够很精准的打在目标身上。



### 3.改变武器

按下十字键所对应的四个方向即可使用四种不同的武器。其中武器方面是这么分配的，十字键上对应手雷、十字键下对应手枪、十字键左右对应长枪。按住十字键方向即可更换武器。



### 4.丢掷手榴弹

当你使用手榴弹时，按住LT键即可瞄准；按下RT键即可丢掷手榴弹。手榴弹呈抛物线状态进行瞄准，所以玩家们需要看的是手榴弹的落点，而不是抛物线的长度。按LT可以直接扔出。



### CHECK UP! 装填弹药

按下RB即可装填弹药。当您在装填弹药时再按一次RB即可加快装填速度。在装填弹药的时候进度表会有一条竖线在慢慢移动，当它移动到灰色区域时按下RB键即可快速完成弹药装填，不过当竖线移动到弹药装填条时按下RB即可完成"完美装填"此时不但可以大大提高弹药的安装速度还可以提升子弹的威力。仔细观察右上角弹药装填进度表，以便学习这项技巧。切记，如果抓错时间点，可能会让你的武器暂时卡弹。



↑时机正确的话，会达成完美上弹，这样一来就能够获得高攻击力。

### CHECK UP! 子弹威力提升

当你在时机正确的时候按下RB键会加快你的上弹时间，如果你可以更为准确的在白色竖条状时机点按下RB键即可增加你下次武器子弹的威力。如果你主动上弹的时候使用过多少弹药，那么在完美装填之后你就拥有多少威力增强的子弹，这些子弹将会用闪动状态进行提示。如果你是被动上弹，那么当你在完美装填之后你就会拥有全部威力增强的子弹，普通子弹和威力增强子弹在枪械的火光上会有所不同。攻击到墙上的时候也会留下不同的弹痕迹。



### 使用链锯近战

轻轻按一下B键即可用近战的方式攻击敌人。只需要按住B键即可启动链锯，不过这是在你装备骑兵突击枪的前提下。一些障碍需要你使用链锯才能够打破。完美的使用链锯才是走向高手的道路。



### 起死回生

这是2代中新加入的系统，当屏幕上出现红色的队友图标时表示队友受到重伤，此时靠近队友并按下X键即可救活他们。在简单模式下我们并不会被敌人一击毙命，会在地上爬行一段时间，相反在困难模式下，我们是不会有这样的好机会的。

## 通常状态下的操作解惑

### 1.显示目标



按住LB键即可显示当前的任务以及你队友位置，灵活使用这个按键可以准确的找到正确的道路。在游戏中队友能够准确的为你带路，所以一定要常用这个功能。

### 2.提示



按住Y键即可查看队友或者是提示。建议玩家们时不时的按住这个按键，以免遗漏重要咨询。当出现状况的时候屏幕上会出现Y键提示，此时按住Y键可以看到敌军目标或者是我方增援。

## 战斗状态下的操作解惑

### 1.体力



游戏中是没有明显体力槽的，唯一能够代表角色体力的就是在挨打时屏幕中心出现的红色血迹，你的生命值直接与红色血迹有关，当红色血迹变深变重的时候就意味着你快要死了。

### 2.濒死



在受伤受到一定程度的时候会出现濒死状态，此时再也不能够进行站立，只能够趴在地上缓慢向前爬行，在网络对战模式下，如果此时敌人靠近你的话会对你进行终结一击。

### 3.肉盾



肉盾是战争机器2中新加入的战斗系统，可以在敌人到濒死的时候靠近敌人，按A键将敌人当成护盾，在肉盾状态下你的移动速度将会变慢，武器只能够使用手枪。

## CHECK UP! A键的基本功能

A键是战争机器中所必不可少的功能键之一，A键的功能很多，它是在战争机器中所必不可少的按键之一。当玩家遇到敌人之后与敌人的正面冲突是绝对要吃亏的，所以隐蔽在掩体后面才是明智的选择。



↑快速移动不但速度上升，同时也能够躲避敌人的攻击。

| 动作 | 效果 |
|---|---|
| 掩护 | 在建筑物或者是掩体前，按A键可以快速隐蔽。 |
| 急进 | 去在无掩体是按下A键可以快速前进，当前方有掩体的时候则会立刻转为隐蔽。 |
| 快速移动 | 按住后加A键则是转身的同时快速移动。 |
| 翻滚躲避 | 左、右、下快按加A键则是不同方向的翻滚。 |

## CHECK UP! 生命值恢复

就如游戏中没有体力槽一样，游戏中也没有可供你补充生命的道具，想要恢复你的生命值，那么只有一个方法，那就是在一定时间内不受到敌人攻击，生命值会慢慢恢复，当恢复到正常状态时屏幕会变回原来的样子，再也看不到一丝血迹。

当玩家在玩困难或者疯狂模式的时候经常会受到敌人的攻击，在刚刚受到攻击的时候一定要立刻找到掩体，不然的话很有可能会被敌人的子弹粘连致死。

## CHECK UP! 致命一击



游戏中打出致命一击的方法有很多种。

濒死　可以上前使用终结技巧。

爆头　最直接也是最难的一种致命一击方法，不管你使用什么武器，只要对其头部进行精准射击，那么就会直接将敌人的头颅打爆，不过由于是枪械作战，再加上手柄不如鼠标用起来方便，所以在游戏中要想达成很高的爆头率还是很有难度的。

链锯　链锯可以对非高级兵种一击必杀，在使用骑兵突击步枪的时候按住B键可以开启链锯，当接近敌人的时候即可出现魄力的链锯杀人场面，凡是中了此招数的人全都肠破肚流，惨目人睹……

重型武器　使用手榴弹或者是迫击炮进行攻击时如果能够准确命中敌人那么也会有一击必杀的效果。

## 互动

按下X键可以打开铁门、拾取道具、捡起武器等等。除了这些之外X键还有致命一击的作用。在游戏中我们会遇到许多用到X键的地方，除了拾取物品之外，按X键也能够使用冲锋枪或者是炮台。

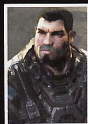
驰骋在战场上的COG的勇士们！

# 我方角色 CHARACTERS



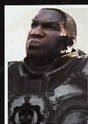
## 马可斯·菲力 Marcus Fenix

游戏的主角，本来是维安政府联盟军官之一，在反抗兽族入侵中，他为了拯救被围困的父亲而违抗了军令。虽然他违反军纪擅离职守最后也没有拯救父亲。之后他为自己的罪责被军事法院判了40年有期徒刑。后来好友多姆不顾霍夫曼上校的反对，私底下帮助马可斯脱离已遭兽族破坏殆尽的监狱，让马可斯加入这场事关人类存亡的战役。



## 多米尼克·圣地亚哥 Dominic Santiago

通称“多姆”（Dom）。是马可斯的好友，不顾长官霍夫曼上校的反对，私自将马可斯从监狱中救出。多姆是个顶天立地的男子汉，也是马可斯的好伙伴。他对于兽族带来的灾难一直十分痛恨，并且经常挂念自己的妻子玛利亚的安全。2代一开始的时候，多姆与马可斯等人在医院中搜寻的人就是玛利亚。



## 奥古斯都·柯尔 Augustus Cole

COG的精锐战士，人称“火车头柯尔”，因为他原本是知名球队明星，马可斯、多姆等人都是其球迷。他在1代的故事中独力与兽兵奋战时被D小队发现，双方的合流使刚失去下等兵卡敏的D小队增加了不少战斗力。另外他和巴德并肩作战多年，两人关系非常好。他的性格虽然粗鲁，但是在队伍里却是个活跃气氛的角色。



## 达蒙·巴德 Damon Baird

不知为什么，他有一种别人不具备的感知不幸事件发生的心理能力，因为他的乌鸦嘴非常准，所以很多人都对他敬而远之，使他在大部分时间内都在研究各种机械。巴德原属A小队，在部队全灭之后加入D小队与马可斯等人并肩战斗。马可斯被提升为队长的事情使他有些懊恼，他希望自己有朝一日也可以带领属于自己的小队作战。



## 班哲明·卡敏 Benjamin Carmine

通称“班卡敏”。COG的新兵，是在前作中阵亡的安东尼·卡敏（安卡敏）的弟弟（据他说，他家共有兄弟四人）。和哥哥一样，班卡敏也是从来不摘头盔的大众脸形象。作为世代从军的家族的成员，班卡敏将战死沙场看成一件荣誉的事情。不知道他能否活到战争结束，不过就算他挂了，还有两个弟弟会在以后的故事中出现也说不定（汗）。



## 安雅·斯特劳德 Anya Stroud

游戏中极其少见的女性角色，负责调度D小队在任务中遇到的各种机械及授予他们各项任务情报和指示。平时大家只能在屏幕上看到她，在2代的剧情动画中，她在COG的主席普雷斯科特发表演说的时候出现在公众面前，其后还有多次出场的机会。因为《战争机器》基本上是男人的故事，所以她的存在感也比较薄弱。



## 维克多·霍夫曼 Victor Hoffman

维安政府联盟上校，平时最重视的就是遵守纪律，因此对于喜欢自由行动的马可斯十分反感。但是后来马可斯为维安政府联盟立下大功，也得到了霍夫曼的肯定与信赖，不过两人的矛盾还是存在的。本来在上次战争结束之后他打算吧马可斯调走，但是因为新的战事即将开始，霍夫曼只好继续委任马可斯作为D小队的队长。



## 金名扬 Minh Young Kim

COG的一员，军衔为少尉，曾经是D小队的队长，在1代的时候指挥马可斯所在的D小队执行任务，最后金名扬为掩护D小队的部下们撤退，在战场上遭到兰姆将军偷袭，不幸壮烈牺牲。在他阵亡之后，马可斯带领队员继续作战，在完成任务之后被霍夫曼提升为新的D小队队长。在这一代里，他和安卡敏一样可以在对战模式中使用。



## 迪奇·沃林 Dizzi Wallin

迪奇是原COG的老兵，在经历了多年的战争之后，他必须在联盟和自己的家庭之间做一个抉择。在兽族发动的战争升级之后，他决心退伍并且与家人共同生活，从此他们一家沦为游民。但是，在离开贾辛图之后他发现兽族控制的外界太危险，自己的全家都受到了生命威胁。于是他以重返军旅作为交换，将妻子和孩子送到了庇护所中。



## 玛利亚·圣地亚哥 Maria Santiago

多姆的妻子，曾经与丈夫和两个孩子一起生活。在“事变日”兽族入侵之后，摧毁了她和多姆的家园，并且将他们的两个孩子杀害。之后她与多姆一起逃往贾辛图高原。她失去了孩子，丈夫又整天在前线作战，巨大的精神折磨使她几乎崩溃了。有一天她突然失踪，之后就下落不明。多姆在奔走于战场的时候，也在找寻她的下落。



## 泰伊·卡利索 Tai Kaliso

身形如同山一般的巨汉，从钟摆战争开始就与马可斯是生死之交，他俩曾经多次拯救过对方的生命。与令人生畏的外表不同，泰伊实际上是一个很冷静的人，经常在战场上进行反思，久而久之形成了一种独特的视点，使他成了一个战场上的哲学家。尽管大家都觉得他的言行有点怪，但是都对他的为人十分尊敬。



## 理查德·普雷斯考 Richard Prescott

作为维安政府联盟的主席，普雷斯考有很高的政治天赋。他的祖父和父亲都是政治家，曾经帮助塞拉的人类度过多次艰难的战争时期。而普雷斯考在就任主席之后所做的第一件事情就是计划趁兽族没有进攻之前发动一次全面战争将其彻底歼灭。尽管这个计划因为太过冒险而导致很多人的反对，但是普雷斯考依旧决定将其执行下去。



## 杰克 Jack

专门负责为马可斯的小队进行协助的浮游机器人，特长是开门、侵入电脑中枢、收集数据等特工一般的工作。平时见不到它，只有在需要的时候它才会出现（就像MGS4中的机器人MK2一样）。在战斗的时候，它一般都会用光学迷彩将自己隐藏起来，最近它接受了改装，增加的显示屏成为安雅和马可斯等人进行交流的工具。

战场上最可靠的朋友就在你手中！

# 武器装备 WEAPONS



## 史纳制式手枪 Snub Pistol



最基本的武器，半自动射击，可以使用精确瞄准射击。手动连射性能很好的武器，可以用来很精准的击中敌人某个部位，不过可携带子弹数量较少是它的缺点。它的单发攻击力不高，所以在游戏里基本上是使用率最低的武器。在找到心得手枪之后就可以把它换掉了。

## 蛇妖冲锋手枪 Gorgon Pistol



兽族使用的连发冲锋手枪。连射效果很好，对敌人造成的伤害较大。但是因为连射速度快，所以连射时间太长的话就不太好掌握瞄准的精度。打完一串子弹之后必须等一下才能射击也是它的缺点之一。这把手枪综合了史纳制式手枪的手动连射功能，打完1/2弹药后，会暂停使用0.5秒，如果你对爆头有信心的话，不妨试试这把武器。

## 布塔克左轮手枪 Boltok Revolver



像《生化危机》中的左轮一样，是发射大威力麦林（Magnum）子弹的手枪，单发的威力很高，甚至在近距离的时候可以将一般兽兵一击打死。命中率也高，同样可以使用精确瞄准射击，但是弹药携带量较少，并且连射性差。

## 骑兵突击步枪 Lancer Assault Rifle



俗称链锯枪，是COG士兵的标准配备武器，是战争机器中具代表性的武器。连射性高，枪身前底部设计了碳纤链锯，可以当作近距离武器使用。按住B键后去接近敌人即可将其五马分尸。缺点是子弹攻击力较弱，被链锯砍杀的人会被一击必杀，无法被同伴救活。不过链锯无法攻击体型巨大的敌人和BOSS。在2代的时候有和敌人拼链锯的设计，必须连打B键才能获胜，否则必死无疑。

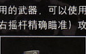
## 暴雷突击步枪 Hammerburst



兽族士兵的标准配备武器，形状酷似AK系列突击步枪，是游戏中最常见的武器。它的射速比较慢，单发攻击力比骑兵突击步枪高，但是发射时的后坐力相对也比较高。但是它没有链锯，按B键只能击打敌人。这把武器最好用的地方就是能够进行二次瞄准，精准度配合杀伤力让其在战斗中成为了热门武器。

## 长距离狙击步枪 Longshot Sniper Rifle

远距离战专用的武器，可以使用狙击模式（按下右摇杆精确瞄准）攻击远距离的敌人，除了重装步兵以外的敌人只要被打到头部都是一击必杀，无法被救活。这种步枪是单发的，打完一发之后必须装填子弹，然后重新瞄准。



## 纳许散弹枪 Gnasher Shotgun

这是近距离最强的武器，全弹命中可以一击必杀，多人模式时甚至可以直接打爆敌人的身体，无法被队友救活。但在远距离射击敌人的话则几乎没有效果。所以尽量把敌人引近一些再使用。



## 推进榴弹炮 Boom Shot



这是兽人火炮兵的标准配备武器，在轻武器里单发火力是最强的。发射出去的榴弹沿着抛物线飞行，撞到墙的话会反弹爆炸，伤到自己。所以在使用的时候必须掌握好距离和弹道的位置。

## 机械弓 Torque Bow

兽族护卫兵的标准配备武器，射出含有依姆能源的爆炸箭，只要打中敌人的话通常可以一击必杀无法救活。装备这种武器的敌人是十分可怕的，必须要小心地提防。在近战的时候，按B键使用机械弓击打敌人造成的伤害是比一般的武器大。在射箭的时候，必须要按住RT将弓完全拉满后才可以发挥其最大的威力，不过需要注意的是，机械弓不能够一直进行瞄准，当瞄准到一定时候它会自动发射。



## 地狱火焰发射器 Scorcher Flamethrower



它的射程为近距离到中等距离，通过掩体的边缘可以烧伤掩体以内的敌人，在几秒钟内就可以致人死地，对付敌人的机枪兵很有效果。但是燃料的消耗速度也是很快的，所以要注意射击的时间，尽量节省使用。

## 慕丘机枪 Mulcher



这种机枪的连射威力很大，缺点是重量太大，携带的时候只能缓慢地行走，而且射速太快导致子弹很容易打完。最好的使用方法是在靠近掩体的时候按A键贴过去，再按住LT就可以把机枪架在掩体上。在和敌人进行阵地战的时候，这件武器作为火力支援是很好用的。

## 三兽炮 Troika Turret



和慕丘机枪一样，唯一的区别就是它是固定的，不能移动。不过它也没有弹药限制，可以作为掩护武器牵制敌兵。需要注意的是它和慕丘机枪一样，在打过一段时间之后枪管会过热，必须冷却一段时间之后再使用。在游戏里使用这种固定武器的大多是敌人，十分危险，在远距离用用狙击步枪，在中近距离用火焰喷射器对付。

## 迫击炮 Mortar



这是单兵武器里重量最大的，携带的时候行动十分缓慢。迫击炮的射程和高度是可以调节的，在调整好角度之后，按住RT，就可以调节高度，松开RT即发射。发射之后，炮弹会在敌人上空爆炸，形成一阵弹雨，这种武器适合杀死远方大量敌人，作为火力支援很有效。特别是在中远距离作战时，迫击炮能够发挥其最大的威力。

## 黎明之锤 Hammer of Dawn



这是游戏中威力最强大，但是实用性也是最低的一种武器。玩家们用它瞄准目标，射出一条导引激光，然后天空中的军事卫星会对激光瞄准点发射轨迹粒子炮。黎明之锤有着超强的破坏力，但是使用限制很多。故事模式中只有2次使用的机会，包括最终BOSS战的时候。

## 破片手榴弹 Grenade



兽人掷弹兵的标准配备武器，类似狼牙棒形状的特殊手榴弹，利用旋转离心力将手榴弹投掷出去引爆目标，在近战的时候，装备手榴弹，贴近敌人按下B键，可以将手榴弹插到敌人的身上引爆。

## 毒气手榴弹 Ink Grenade



它和破片手榴弹差不多，两者之间的区别在于它在爆炸后产生的不是破片，而是毒气。所有处于毒气区域的人都会受到持续伤害，必须逃离该区域才能止住。使用这种炸弹的敌人很危险，要及早清除。

## 防爆盾牌 Boomshield



这是本作新加入的兽族链锤兵使用的盾牌，可以抵挡各种轻武器包括机枪的攻击。使用盾牌的时候行走速度会变得缓慢，而且只能使用手枪类武器进行还击。在敌人火力集中，对我方威胁较大的时候，使用这种盾牌可以很好地保护自己向安全地点移动。

# 《战争机器2》剧情解密！隐藏在残酷杀戮背后的故事

## 故事

### "最终决战"的末日前奏曲

在《战争机器》1代的故事结束1年之后，维安政府联盟（COG）所在的贾辛图高原依旧受到兽族的威胁。兽族女王发誓要人类为自己的愚蠢行为付出代价，于是动用了全部力量开始在贾辛图周围的城市重新开始挖洞。由于兽族使用了新的挖掘工具（錾地兽），整个城市可以在瞬间塌陷。女王领导的兽族企图通过这个计划使贾辛图沉陷到地底，毁掉人类最后的庇护所。而COG政府的领导人——普雷斯考主席也考虑到兽族残余势力的威胁，制订了派遣军队深入地下，使用光子炸弹摧毁地谷的决战计划，并且再次动员全体联盟士兵为拯救人类的命运战斗。就这样，水火不容的两大势力以毁灭对方为目的扩军备战，又一场巨大的灾难开始了。从人类为争夺伊姆能源开始，塞拉行星上经历的战争已经数不胜数。但是这次的决战将决定一个种族的生存或毁灭——至少交战双方都是这样认为的。然而，战争的最后，真的会是一方永久的胜利与和平吗？

### 永远的死亡之组——D小队

马可斯带领的D小队是《战争机器》系列永远的主角。在COG政府军队中，"小队"这个作战单位究竟由几人组成，并没有明确的说法，但是游戏里的四位主人公却在主角光环的笼罩之下成为打不死的无敌搭档（因为玩家水平原因在游戏里挂掉的不算）。在其他小队在游戏中作为炮灰纷纷在阵亡之后领取临时演员的便当的时候，马可斯等四人却一路直捣黄龙，冲到了兽族王宫的最深处。从宣扬个人英雄主义的角度来说，这四个角色塑造得相当成功，但是也正因为他们四个是主要人物，其他在剧情里跟D小队沾边的人几乎都没有什么好下场。在1代的时候安卡敏与前任队长金名扬就是典型的便当命，一个在第一幕快结束的时候被敌人的狙击手一枪爆头，另一个则是为了保护部下被兰姆将军袭击而死。在2代里，迪奇与泰伊的加入使不少人眼前一亮，但是不幸很快降临。他俩为了掩护马可斯他们进入地下，与偷袭的司寇将军打成一团，泰伊最后被俘虏，并且被折磨得遍体鳞伤。当马可斯发现他的时候，他因为无法忍受痛苦的折磨而自杀了。至于迪奇则一直没有下落，EPIC好不容易塑造了这么个角色，估计肯定会让他活到第3部，不过到时候他是以什么状态出现就很难说了。当马可斯对新来的队员说"欢迎来到D小队"的时候，你可以把这句话当成是死亡宣告了（笑）。

### "炮灰家族"的宿命：卡敏兄弟

说道炮灰，那就不得不说一说游戏里著名的大众脸角色卡敏。马可斯所在的D小队在前往战场之前碰到了前来报道的新兵班哲明·卡敏。他是前代故事中牺牲的菜鸟战士安东尼·卡敏的弟弟，和哥哥一样，也是对战场的残酷一无所知，纯粹怀着一腔热血来到了前线。在搜索医院之前，马可斯临时承担起训练新兵的任务。在训练的时候，卡敏因为技术太菜把手榴弹扔在自己和多姆身边，结果害得两人差点被炸死。在后来进入地下作战的时候，卡敏所在的小队几乎全军覆没，还好马可斯和多姆及时赶到救了他一命，接下来卡敏便以狙击手的身份和众人一起在地谷中探险。虽然作为一名新兵卡敏已经表现得很出色了，但是战争已经进行到如此地步，战场对于新兵来说就是死亡之地。与许多小队刚一下来就被全灭的人相比，卡敏还算是走运的。但是他的运气并不比他老哥好多少，在D小队准备返回的时候，一只巨大的錾地兽将他们乘坐的直升机一口吞没，卡敏直接掉进了巨虫的肚子里，落在高腐蚀的消化液中，被巨虫体内寄生的虫子撕裂内脏而死。不过这家伙命确实够硬，一直撑到马卡斯发现他，交代完遗言才断气。根据卡敏的叙述，他家还有两个兄弟活着，估计到《战争机器3》的时候，还有一个卡敏会领便当。而马可斯他们会不会上演一出"拯救大兵卡敏"的戏呢，天知道。

### 2代的悲情角色多姆

《战争机器》作为一部以男人为主题的游戏，对于感情方面的剧情着墨不多。但是2代中关于多姆的剧情使玩家们体会到了游戏主角铮铮铁骨背后的柔情。在游戏开始的时候，马可斯与多姆来到了COG控制的贾辛图边缘地区的一所医院。他们来到这里并非为了作战，而是出于私人理由。多姆在妻子玛利亚失踪之后一直寻找她，据说在这个医院里发现了她的踪迹。但是在撤离医院的时候，安雅告诉他们，玛利亚并不在医院中。后来他们深入地谷与游民相遇的时候，多姆打听到了玛利亚的消息。她跟随逃难的人群来到地下，被兽族抓走了。当多姆找到玛利亚的时候，她已经被兽族折磨得面目全非。多姆为了帮助她解脱痛苦，拔出手枪杀了她。因为兽族的屠杀，多姆失去了妻子和两个孩子，他对兽族的仇恨也永远无法被磨平。

### 神秘的"种兽"与幕后黑手

自从兽族在"事变日"对人类发动进攻那天开始，他们对人类的政策就没有变过：种族灭绝，不分男女老幼，没有谈判，没有妥协的余地。训练有素的兽族士兵对人类的屠杀持续了15年的时间，凡是在被俘之后没有被杀死的人，都会被兽族押送到地下的集中营里从事苦力工作，成为兽族的工具。长此以往，无数的人或者被屠杀，或者被兽族的奴役折磨致死。究竟兽族是什么时候出现的，又是如何从地底发展起强大的军事力量，对人类进行攻击的呢？这些谜题至今没有解开，但是2代的剧情给玩家们留下了不少线索。当马可斯他们进入一座废弃的研究所的时候，他们在里面发现了被称作"种兽"的人形怪物。这些"种兽"的造型与兽族士兵很接近，被保存在圆柱形的玻璃器皿中，这样的设定很容易让人联想起《生化危机》中的人形生物武器"暴君"。难道说兽族最初的士兵是人类培育的吗？联想到持续多年的"钟摆战争"，某个国家或组织为了赢得战争，而研发了类似兽族的生物武器，是完全有可能的。而这座研究所内的保密和戒备程度之高，也令人不得不猜疑创建者的目的。和研究所有关的信息十分有限，我们现在能够明确的，就是人类利用这个设施，创造了类似兽族的怪物。至于其他的秘密，则只能等到以后的游戏中去破解了。

### 神秘的"荧光族"与兽族的真相

当马可斯他们一路杀进兽族王宫的时候，兽族却已经陷入了内乱。一群被称作"荧光族"的兽兵和王宫卫队正打得不亦乐乎，这幅景象令偷袭四人组瞠目结舌。他们在王宫深处见到了兽族女王，令他们惊奇的是，女王的形象与她手底下那群面目可憎的跟班们没有丝毫相似之处。她和马可斯的父亲似乎也是旧相识，她对马可斯提到"你的父亲对你赞赏有加，但是你没有继承父志"，这几句暧昧不清的话语似乎道破了马可斯的父亲亚当·菲力与兽族之间的关系（希望到3代的时候千万不要爆出女王其实是马可斯的母亲之类的狗血剧情）。而女王提到的"荧光族"的真正本体是什么，现在还是个未解之谜。

### 充满悬念的"待续"的结局

人类与兽族的战争在《战争机器2》的最后以水漫金山的壮大场面收尾。人类最后的安居地贾辛图成为一片汪洋，但是兽族穴居的地谷也被洪水吞没。无论人类还是兽族都在这次战争中损失惨重，双方的冲突似乎又可以告一段落了，但是两大族群之间的争斗绝对不会因此而停止。其实明眼人都知道《战争机器》这样受欢迎的游戏不可能在2代终结，所以这样的结局是再普通不过的了。为了继续吊玩家们的胃口，在游戏结束，制作人员名单播完的时候，马可斯的父亲亚当突然出现在玩家的耳边。从他的话语中我们可以知道亚当依然还活着，并且对人类的行为感到震惊和不满。兽族女王继续充当游戏解说员的角色，并且做出了"我们身后得到的功过论断往往违背了我们生前的期待"的结论。至于人类、兽族与"荧光族"之间的恩怨究竟会在什么时候完结，只有充满创造力的游戏制作者才能决定。

你在和什么样的可怕对手战斗？

# 敌方角色 ENEMIES

## 兽兵 Drones



最基本的兽族士兵，头脑和装备都很简陋。会使用简单的战术，并使用雷爆突击步枪或左轮手枪。虽然缺乏智商和战术策略，但是他们经常以人数补充。他们从地穴中涌出之后，可以在很短时间内将对手屠杀殆尽。

## 狙击手 Snipers



其装备和兽兵无异，但多了一副夜视镜，主要任务是使用狙击枪狙击敌人。一旦被他们瞄到的话就十分危险，还好简单难度下一枪打不死。和他们对狙是很好的战斗体验。

## 火炮兵 Boomers



没穿盔甲，使用散弹枪，并会投掷手榴弹。他们中有一种精英战士，肉搏攻击力更强，还装备了肩甲，配备暴雷突击步枪和纳许散弹枪及布塔克左轮手枪。在游戏中后期，这些士兵的出现率更高一些。

## 机枪兵 Grinders



火炮兵的分支，负责操作三兽炮的兽兵，和兽兵不同处在于头上戴了坚硬的头盔以防止被敌方狙击手狙击。除了固定的机枪兵之外，还有一种携带慕丘机枪的士兵，可以移动攻击。对付他们的最好方法就是狙击，火焰喷射器也可以起到效果。

## 屠夫 Butchers



本来是兽族军队中的炊事兵，平时是负责为其他士兵提供伙食的，本职工作是将人类和其他生物砍成排骨之后做饭。但是遇到人类之后也会主动进攻。他会使用巨大的斩骨刀砍人，在困难难度下挨上一刀会被一击必杀。而且在被枪击之后还会向前冲，所以比较难对付。

## 喷火兵 Flamers



使用火焰喷射器的火炮兵，打倒他之后可以得到火焰喷射器的燃料。在近距离与其交战会处于很大劣势。最好的对付方法是用狙击步枪爆头，或者射击其背后的燃料罐，将他活活烧死。

## 链锤兵 Maulers



使用链锤和防爆盾牌的火炮兵战士，盾牌可以抵挡子弹的攻击，链锤在高难度下则可以将我方角色一击必杀。对付这种敌人必须攻击盾牌防御不到的地方，或者远距离狙击。打倒这种敌人之后可以得到盾牌，是很好的防御工具。

## 肯突兵 Kantus



肯突兵是兽族军队中僧侣一般的角色。他使用一种特殊的声波对其他战士发号施令，传令声可以通过隧道传到地谷的角落。在战斗中，肯突兵使用手枪和毒气手榴弹，但是他们真正的危险之处在于可以将受伤的兽族士兵拉回到安全的地方然后进行医治，所以最好优先干掉这些肯突兵。

## 王宫护卫兵 Throne Guards



护卫队是兽族的精锐，在王宫中布下重重埋伏。他们配备机械弓、突击步枪或者是散弹枪，戴有合金面罩，还有左轮手枪作为备用武器。他们的弓箭攻击十分准确，在高难度下一不小心就会被射死。对付射箭的护卫兵，在他们蓄力的时候发动攻击，先发制人是最佳的应对方法。

## 狂暴女兽人 Berserkers



血统是雌性的兽族，但是外貌丑陋，力气极大，可以轻易击毁墙壁或柱子。她们的听觉和嗅觉很好，但是没有视觉，会先沿着气味来摸索接近猎物。接着会朝任何可疑的声音来源冲撞。她们拥有极端坚硬的外皮，使用普通武器攻击对其无效，唯有黎明之锤能暂时烧熔外皮，只有在这段时间内普通武器才能对其造成伤害，也可以使用黎明之锤直接将其击毙。

## 爆雷虫 Tickers



这是一种外形跳蚤一样的生物，移动的动作像蟑螂，会发出特殊的声音。兽族在它们身上装备了炸药，把它们当作活地雷对付人类的车辆和士兵。用枪射击可以一下把它打爆，但是千万不要靠它太近，否则会被炸伤。

## 掠夺兽 Reavers



由兽族士兵驾驶的飞行怪物，可以发射导弹，对我方车辆和设施实施空中打击。它们移动速度很快，一般武器很难瞄准。在它落地的时候是攻击的好时机。在打它的时候优先射击骑手，这样可以事半功倍。

## 血骑兽 Bloodmounts



兽族驾驶的怪物，用锋利的牙齿和爪子杀人。如果先将骑手射倒，那么血骑兽就会失去控制而成为狂暴的杀人机器。所以必须先打倒被控制的怪物，用各种重武器进行轰击。如果驾驶血骑兽的士兵被打倒，那么就必须立刻集中火力在中远距离攻击暴走的血骑兽，一直到它倒下为止。如果有手榴弹等强力武器的话，也可以在比较远的地方将其轰杀。

## 潜地兽 Corpsers



潜地兽是兽族挖掘隧道的工具，造型像蜘蛛。兽族士兵利用它们挖掘地洞，暗中偷袭人类。这些怪物本身的攻击力也很高，它的前足既是武器又是盾牌，只有躯干部分是要害。攻击的时候打嘴有效果。

## 巨龙兽 Brumaks



兽族威力最大的怪物，身形巨大，头部装备的大炮可以将前方大范围内的敌人全部轰杀至渣。对于COG士兵来说，这样的怪物只能用最重的火力进行猛攻才能打倒。在游戏的最后，我方士兵可以抢夺到巨龙兽，享受虐待敌人的快感。

## 司寇将军 Scored



接替前作被马可斯杀掉的兰姆将军担任兽族新指挥官的角色。但是在游戏中的表现更像一个打手（汗）。他使用两头都是链锯的杖，一般人很难与其抗衡，泰伊和迪奇两人都败在他的手下。司寇平时的主要工作是保护女王，对于任何威胁到女王安全的敌人，他都会毫不留情地将其击杀。

## 兽族女王 Locust Queen



兽族的领导者，是一个极为神秘的人物，拥有近似人类的说话声音。在1代的时候只以声音的形式登场。基本上除了领导兽族之外，还充当着为玩家进行游戏剧情解说的角色（汗）。在2代接近结局的时候女王终于登场，她的造型是兽族中最接近人类的一个。兽族的所有士兵都宣誓为女王效忠，为之拼死战斗。只要女王不宣布结束对人类的战争，兽族就会继续以清除人类为目标而不停地战斗下去。

兽人再次来犯，兄弟们抄家伙

# 第一章 危机四起

本攻略将会对每关的重点任务进行讲解，本游戏的攻略流程难度为困难及疯狂，困难与简单的区别就在于一些敌人的部署以及敌我双方的伤害承受能力。在部分章节中会针对疯狂难度进行解说。

## Chapter 01 新兵报到



**带领新兵卡敏进行一次巡逻** 在游戏刚刚开始的时候会有两条道路可供玩家选择，按下RT的时候则会进入训练关卡。本关卡的主要目的就是带领新兵卡敏进行一次巡逻，第一次接触本作的玩家可以根据提示熟悉一下本作的操作，老玩家们也可以复习一下。

## Chapter 02 绝望



**消灭医院中的兽族** 在困难与疯狂模式下玩家们要小心敌人的猛攻，及时藏在隐蔽点后并且准确的使用骑兵突击步枪对兽族进行攻击。消灭医院大厅上方的敌人后，可以直行来到正前方的走廊中，来到走廊后要马上进行隐蔽，因为此时会有火力支援。



**正门遭遇战** 来到医院正门后，除了出现的大批兽兵之外，还会遇到一个掠夺兽，如果玩家们进行的是简单模式那么大可不必担心，困难和疯狂难度的话，一定要小心躲避掠夺兽在落地之前所发射的炮弹，掠夺兽会落地一段时间。



**通向明天的道路** 冲出医院之后，还会再次遇到许多兽兵，如果玩家们入手兽族的武器，那么可以在掩体后面使用二段瞄准模式慢慢消灭。此时需要注意的就是切记不要冲得太猛，不然的话你很有可能被兽族乱枪打死，手榴弹在这里就没有必要留着了。

## Chapter 03 震耳雷鸣

**守护“贝蒂”，并且消灭来自于空中的漂浮诡雷**

可以说这里算是本章的第一个大难点，困难模式下贝蒂不能够承受4发诡雷，而疯狂难度下则不能够承受3发。第一上手的话可能会觉得很难攻击到诡雷，其实使用机枪台看准诡雷的攻击轨迹，即可轻松取胜，在不同难度下诡雷的轨迹是完全相同的，不过此处确实是一个难点，初次进行游戏的时候团子我可是挂了不少回。本关难点请对应电击收藏。



↑不同的难度，轨迹不会有任何变化。当诡雷两个两个出现的时候需要注意机枪炮台的冷却时间，基本上当机枪的子弹消耗到一半左右的时候就要注意冷却机枪槽了。本关可谓是惊心动魄。



**消灭掠夺兽** 消灭漂浮诡雷后，就会遇到第二个难点——掠夺兽，同样武器部分我们选择机枪台，玩家们不必理会掠夺兽上兽兵的攻击，只需要努力用枪射击掠夺兽即可，掠夺兽攻击三次，贝蒂就会损坏，所以要灵活利用RB的“冷却”功能来进行攻击。



**守护迪奇让他能够修理好“贝蒂”** 这里会出两个兽族坑道，再出现更多兽族之前，先使用手榴弹把它们处理掉。处理掉后就会变得好打许多，当正前方的兽族消灭的差不多时，右边高台上会出现兽族的机枪兵，需要小心。在战车左边角落有子弹可以拾取。



**消灭占领对面战车的兽族们** 当车子行驶的时候系统会给予攻击提示，此关同样使用机枪台扫射，其中会有兽族在中途登上我方战车，我方车上敌人交给NPC处理即可。进行到一半后会有系统提示你需要玩家攻击驾驶舱中的兽人。

## Chapter 04 奋勇前进&阻碍



**爆雷虫的连续攻击** 爆雷虫初次登场，这种怪物对付起来的方法很简单，第一，站着不动等它过来，爆雷虫开始着火后向后方或者左右方向翻滚，第二种方法，使用除了链锯以外的武器按B键在其着火的时候将它打飞。本关有两批爆雷虫清理任务。



**躲避空中的漂浮诡雷的同时消灭前方的敌军** 空中的诡雷基本上只是一个摆设，躲在掩体后面即可轻松躲避。对面房间二层上的三兽炮可以交给NPC消灭。除了三兽炮和许多敌兵之外，还会时不时的出现爆雷虫来干扰你，看到后一定要快速更换掩体。



**漆黑的战斗** 此分支任务，除了有爆雷虫之外，就是暗无天日的地道。由于只能够靠战车那微弱的灯光来进行照明，所以就显得比较困难，好在地道中只有爆雷虫，还比较好躲避。杀到出口后前方会出现一个掠夺兽，在此之前一定要将体力回复满才行。



**冲锋与掩护** 接下来基本就是大乱战了，在疯狂模式下，敌人会两个一组向玩家们夹攻。出现此种情况后一定要第一时间消灭左边的敌人，因为右边的敌人是直线前进的，而左边的敌人则会迅速靠近你攻击，要知道在疯狂模式下兽人是多么的可怕。

## Chapter 05 深入人心



**保护冲锋车，让冲锋车得以部署钻地机** 战车右边有一个迫击炮，一定要灵活利用，第一次使用迫击炮的时候需要目测距离，一般在120左右即可炸死大部分兽族。兽族坑道一定要第一时间埋掉，一段时间过后敌方也会出现迫击炮兵，一定要第一时间消灭。



## 进入了地谷，外面还有我的伙伴

# 第二章 地谷

地谷是一个很怪的地方，本章节中并没有什么太大的难点，在疯狂难度下地谷中最后的鑿地兽似乎是一个并不好对付的角色，在它体内冒险的过程过程中，我们要经历重重难关，其中巨型牙齿的部分根据难度的不同下落速度也不一样。

## Chapter 01 离散

**与卡敏碰头** 通过钻地机深入地心后与同伴卡敏走失，现在首要的目的就是与卡敏碰头，与卡敏碰头之前需要经历几场战斗，在这系列的战斗中敌人火力明显变强，而且兽族将会出现比较高级的兵种。此外值得一提的就是卡敏是小队中使用狙击枪的队员。



**击败兽族，让杰克修复钻地机** 杰克修复钻地机的时候，会有兽族出现干扰，敌人数量很多，请灵活运用场地中所提供的掩体，进入地谷后敌人无论是攻击欲望还是移动速度都会有明显上升，所以玩家们一定不要冲得太猛。这里不光是说困难模式，就算是简单模式，也不能在很多敌人都在的时候冲锋。

本次战斗最好能够在掩体后面小心攻击，不要太猛。



↑马可斯和多姆两人是很早就在一起的好战友，如今两人再次一起合作实是一件让玩家们高兴的事情，深入地谷之后两人带着卡敏进行战斗。

## Chapter 02 地谷生物

**与岩虫共同前进** 出现岩虫之后，本关卡都会围绕这只虫子进行，这里有一个需要注意的地方就是虽然说岩虫本身并没有什么攻击欲望，但是你千万不要站在它前面，当你站在它前面的时候岩虫会有一个明显的抬头动作，在困难与疯狂难度下你会被一击必杀。




**分头行动掩护队友** 在分头行动的选项中走左路是掩护，而走右路是杀敌，疯狂模式下选择左路比较稳妥，左路第一个任务就是射击上方的果实引诱岩虫现身，射击过右边和正前方的果实后会出现大批苦役兵，此时马上更换为链锯，一个一个慢慢地锯吧！

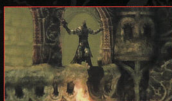


**攻下兽族的哨岗** 来到兽族岗哨后最好用的武器就是狙击枪，在远距离一个一个的将它们爆头，在困难模式与疯狂模式下你的队友能够很好地成为你的最佳武器，你只需要慢慢地使用狙击枪射击即可，剩下的杂兵还是交给你那些死不了的队友吧！



## Chapter 03 令人不安的真相

**初次见面的肯突兵** 在兽族地位相当于祭祀的肯突兵登场，肯突兵的特点就是手持连发手枪，同时还能够扔出毒气手榴弹。先躲在掩体后面使用狙击枪将肯突兵爆头，之后等到岩虫出现的时候快速靠近，在更进的距离下将剩余敌兵消灭。



**分头行动** 又是一个分支选择，按照惯例我们仍然可以选择左边的掩护路线，在这条路线中基本上没有敌人，你所需要做的就是掩护你的队友能够更快速地将敌人消灭。当与队友汇合之后还会再一次的遇到敌人，这时有了队友的帮助会变得简单许多。



## Chapter 04 向下沉沦

**疯狂的血骑兽** 在疯狂难度下血骑兽可以说是一个比较棘手的家伙，这主要体现在它的移动速度和攻击力方面，血骑兽上面有一个兽兵，可以使用枪械攻击，而且当它离你距离很近的时候，枪和爪子一块上总是能让你死的很难看，一定要先消灭上面的兽人。



**前往飞机失事地点** 在前往巨鸦直升飞机失事地点的路上兽兵很多，而且全方位掩体较少，所以比较难对付，在这里玩家们千万不要冲的太往前。慢慢前进，静下心来消灭每个敌兵才是重点。本小节点使用散弹枪的敌人很多，近距离遭遇战的时候需要小心。



**瓮中之鳖** 当进入一个被火包围的房子中，四面八方出现兽人，此时应该赶快找到屋外面的掩体进行掩蔽，因为在里面你就是一个活靶子，可以使用狙击枪在外面的废门处慢慢爆敌人的头，剩下的就交给你那些英勇的伙伴们吧！



**火车头科尔** 当屋内战争进行到差不多的时候就会发生一段剧情，久违的火车头科尔用几个华丽的POSE冲了进来，当我们看到这款剧情的时候实在是觉得这个家伙有些过于厉害了，而且是一个不折不扣的表现派。火车头科尔归队，我们的阵容更加强大了。



## Chapter 05 俘虏

**兽族运囚船** 剧情很快会发展到运囚船这里，运囚船出现后要先进行一场战斗，随后登场高地再次遇到敌人，此时最先消灭的仍然是永远站在最后的肯突兵，这个家伙在本次战斗中会一直扔出手榴弹，所以不要犹豫用狙击爆了它的头吧！剧情之后众队员找到巴德。

找到巴德之后就要去寻找泰伊，不过在那之前我们首先要经历两次运囚船上面的漫长战斗。这里的难点就是一定要注意三兽炮之前所出现的机枪兵，它距离你比较近，小心一枪爆头。将这些兽人消灭后会出现掠夺者，需要小心。



### "乌鸦嘴"巴德 能预知危险的男人

↑救出乌鸦嘴巴德之后，我们还有一个需要救出的男人，那就是马可斯的挚友智者泰伊。不过就当我们以为这个硬汉不会出事的时候，结果并没有我们想象的好。

泰伊之死　登上运囚船后首先拉下船内的拉杆，接着登上船体，先消灭藏在箱子后面的兽人，接着再拉下正对面位置的拉杆，此时运囚船开始移动同时出现大量兽人。站在船头首先使用敌人的三兽炮消灭从对面来的掠夺兽，接着再冲上旁边的敌船。



前往撤离点　泰伊死了，众人只有将怒火发泄到兽人身上，在前往撤离点的过程中会遇到大量敌人与掠夺兽，对付掠夺兽的时候不要站着不动一味地开枪，因为这个家伙会发射导弹，一炮轰过来基本上你就快要挂了，所以来回躲避着攻击才是明智的选择。



守护　达到撤离点之后，距离巨鸦直升飞机的到来还有一段时间，在这段时间中我们要消灭不断来到这里的敌兵，由于是守护战，所以有时间限制，在时间完结之前敌人是无限出现的，所以我们能够做的就是保护好自己，敌人尽量让同伴去打就可以。



## Chapter 06 勇闯险境

躲过巨型牙齿　进入暂地兽体内后，第一个遇到的难点就是这些体内的巨型牙齿。困难模式与疯狂模式下牙齿的下落速度会变快，所以最为安全的过法就是一个一个通过，千万不要心急。在第三个那里可以先移动到最左边，随后调整视角到正前方通过。



躲过瓦砾堆　玩家们需要快速前进，及时割破胃肠粘膜，在逃命过程中出现的小怪兽千万不要去打，因为这样做实在是很浪费时间。一路前进当来到一片空旷的场地中时发现没有去路了，此时按Y键会看到在右上方有一辆汽车，用枪打下来就会出现道路。



避开酸液与酸液池　在疯狂模式中酸液口的恢复速度很快，所以需要在攻击之前离得稍微近一些，射击之后马上使用翻滚前进即可突破，在简单模式下你可以在比较远的距离攻击酸液口，之后再轻松使用A键的快速移动通过此地。



穿越肠道　这里算是暂地兽体内的一个大难点，因为你在肠道中处于缺氧状态，而且随着氧气的消耗屏幕会慢慢变黑，这样一来就影响了你的视觉，而且肠道中死胡同很多，很容易迷路，这里有一个最简单的方法：时刻按住LB检视队友位置，跟着队友走即可。



粉碎心脏　暂地兽总共有三个心脏，第一个心脏需要玩家割断两条动脉，第二个心脏需要割断三条动脉，而最后一个心脏需要割断四条动脉，千万不要以为割断动脉后就没事了，当你割破一条动脉后心脏中的血液就会留出来，你割断的越多，血流出来的就越多，所以当你割破之后一定要快速离开原地。否则血液就会淹死你。



↑暂地兽可以说是蚯蚓的缩水版，幸亏它只是拥有3个心脏，要是四个就麻烦了。

这是暴风雨之前的宁静

# 第三章 暴雨将至

音乐到了这里已经不在响起，似乎这个世界变得安静了许多，不过此处仍然危机重重。马可斯一行马上就会了解到一些事件的真相，当人类背弃了道义妄图改变世界时，他们就回自己走向毁灭。

## Chapter 01 不可告人的秘密

勇闯鬼屋　进入研究所上层后，首先要做的就是开启电源，电源就在最里面，而在你开启电源的过程中是不会出现任何敌兵的，当电源打开后通向正门的路上会出现大量苦役兵，老规矩，换上链锯慢慢的锯吧！此处属于一个休闲关卡。



炸掉阻碍我们的家伙　回到巴德等人的身边后会入手炸药，拿到炸药的时候操作会完全改变，而且在移动过程中只能够使用手枪进行攻击，所以此时应该注意躲避苦役兵的突袭，这里没什么好说的只需要一点——枪法准一些吧。



## Chapter 02 起源

别有洞天　炸开最开始唠唠叨叨的门后，里面是一个巨大的地下实验室。这里似乎已经被荒废很久，这里虽然目前不会出现敌人，但是路线相比其它地形来说较为复杂，在没有开启保全系统之前先熟悉一下环境吧。别忘了隐藏道具哦！



保全系统　其中有一个屋子里面都是苦役兵，马可斯此时会说不要开门它们会冲出来，此时应该前往尽头后方的门处开启里面的开关，等苦役兵都被杀死之后再将它们关闭。屋子里面这些保全系统很讨厌，虽然说敌人较少但是躲避这些系统也是够烦人的。



## 秘籍

1、倒在地下的时候快速连按A键能够加快爬行的速度。2、当你想要使用黎明之锤的时候首先要取得滞空权。3、可以将破片手榴弹贴在墙上，可以引爆附近的区域。4、在敌人爬行的时候可以使用X/Y/A键对敌人进行致命一击。5、按A键除了能够快速奔跑之外还能够躲过敌人的攻击。6、在疯狂难度下对付水底怪鱼的时候可以用破片手榴弹直接贴到怪鱼的触手上，这样会减少你的死亡次数。7、疯狂难度下你绝对不能够超过2秒中暴露在敌人的火力下，除非你愿意成为一个蜂窝煤。8、菜团在制作攻略的时候，第一次使用的是困难难度，通关时间为8小时左右，但是第二次使用疯狂难度通关的时间却为7小时左右并且完成了全部41个收集要素，通过这个可以看出疯狂难度没有困难难度难（菜团：看我的回旋踢）9、在疯狂难度下，你不要试图想在一米左右的距离中使用链锯去锯敌人。10、本游戏在困难或者疯狂难度下推荐玩家们让队友上前替你进行攻击，如今无敌光环笼罩在队友身上。

## Chapter 03 不速之客

被唤醒的种兽　在这里使用骑兵突击步枪的链锯即可将这些怪物一一解决掉。连续经过两个培养皿后会有一个开门的机关，此处为一个难点。一般是杀死三只种兽后马上去旋转开关，看到远处种兽过来后按X键恢复到战斗状态再次杀敌，如此反复。



杀人冰雹　从实验室出来之后，在正门的前方会遇到杀人冰雹，疯狂难度下冰雹会在2秒钟内结束你的生命，本关卡一定要找到头上有遮掩体的地方才能够进行隐蔽。火车上可以说是一个比较好的隐蔽点，非常安全，不过要小心敌人扔进来的手榴弹。



## Chapter 04 峰回路转

森托尔坦克　驾驶坦克一路冲锋，优先要消灭的就是三兽炮与机枪兵，掠夺兽需要2炮才能够打死，所以出现两只以上的掠夺兽后就直接冲过去吧！过冰湖之前要先消灭山脊上面的布雷兽。在过冰湖的时候一定要慢慢前进，千万不可着急。



冲向卡达峰　在通向卡达峰的路上有一处需要从断桥旁边的山头上按A键冲刺才能够通过，通过后会有一处让你炸毁高塔的剧情，此时一定要优先消灭地面上的掠夺兽，接着在消灭地面上的冲锋枪部队，当然塔楼上面的三兽炮也一定要优先消灭掉。



黑暗中的进攻　虽然说一路上没有敌人，不过由于没有什么光亮，所以很容易被卡住。进行到半路的时候战车突然停电，来电后正前方出现三只潜地兽，在巴德提示开火的时候根据难度不同有三种开火方式，简单：中、左、右；困难：右中左；疯狂：左中右。



## Chapter 05 阴错阳差

前往内克西斯　这里第一次出现使用弓箭的敌人：护卫兵，弓箭是一个很好用的武器，这主要体现在它的攻击速度和威力上，虽说弓箭拉满的速度很慢，但是射速可是非常快的，其次就是弓箭射在敌人身上后会引发爆炸，此关开始后难度上升。



兽人炮艇　攻击炮艇最好的方法就是使用手榴弹，稍微靠近一些将手榴弹扔上去即可解决掉船体上的三兽炮，当潜艇上两门三兽炮都被解决掉后潜艇就会沉没。第一次遇到的炮艇的时候可以选择不攻击，一直前进，当第二次遇到的时候努力地将其击沉吧！



错上贼船　木筏上有一个机关枪，不过现在还不要用，因为木筏上的掩体比较分散，不是很集中，所以敌人火力一压上来基本上就没有站着使用机枪扫射的时间了。将敌人所在船体清干净了之后就可以登上贼船，此时再带着机枪疯狂的“突突”吧！



## Chapter 06 受污染的水域

怪鱼之战　船上有大批的手榴弹可以用，千万不用客气，每当船上进水之后就会出现手榴弹补给。打怪鱼的方法很简单，站在船一头在其触手拍下来之后快速上前贴上手榴弹或者是使用电锯。等鱼脑袋出现之后射击眼睛，两次射击之后鱼张嘴，快速进入嘴中，射击三次变蓝的触手，此时正中间的嘴张开，马上将手榴弹扔进去即可完成一次攻击，这里需要注意的就是疯狂难度下正中间的嘴回去的速度会加快。





↑别看这个怪物的个头很大，但它确是一个很好对付的家伙。

### 玛利亚，我终于就快要见到你了！

# 第四章 深入敌营

我们即将要杀入敌人老巢，在这里那些该死的兽人们是不会让我们轻松的，我的好搭档多姆啊！在寻找玛利亚的同时也不要掉以轻心。本关中除了比较棘手的弓箭兵之外还有许多身批重甲的皇宫卫士。

## Chapter 01 轻重缓急

水门　首先让马可斯去打开关闭水门的开关，接着穿过水门槽来到第二个凹陷处，此时前方大门开启出现敌兵，这里一定要优先消灭对面正在开启水门机关的兽人机械师，而且速度要快，因为在疯狂模式下敌人会在4秒内将水位恢复。通过水门后前行不久又会遇到敌人，此时我们要想近一切办法快速前进到最近的掩体附近躲避，同时在抽出空来对敌人进行还击。本关很长很墨迹。



### 水门间的战斗

↑水门这里通过难度不同，兽人开水门机关的时间也不同，在疯狂难度下玩家们最好刚刚翻过掩体后就马上用枪瞄准对面的水门开关。

保护杰克　随着多姆找到劳动者后，发现了自己妻子玛利亚的印记，接着我们就要一起深入敌阵寻找拥有玛利亚记号的终端机，当第一台终端机被发现之后，就可以跟随多姆继续寻找，此时在第二台终端机前能够看到一批巡逻的兽人，第一次玩的玩家们推荐不要杀死兽人，跟着它们即可轻松找出所有终端器械。此处值得注意的就是从此时开始会出现许多巡逻敌人，只要你不去招惹它们，它们就不会来招惹你，所以看到它们之后就准备好狙击枪从后面慢慢地爆头吧！除此之外也不要让多姆距离敌人太近。



### 爆头是一门学问

↑让兽人死的最快的方法就是攻击它们的头，不光是在《战争机器》这款游戏中，在许多FPS中也是一样，虽然有效，但也是最难掌握的技巧，好好的熟悉手柄吧！

## Chapter 02 谜底揭晓

**寻找终端机** 找到终端机后，杰克会前来开启这个囚室，不过按照游戏的设定，自然就会出现许多敌人来对你进行骚扰，血骑兽会连着出现，所以很让人头痛，除了这些烦人的血骑兽之外，其中还会出现苦役兵对你进行疯狂地骚扰。



**妻子玛利亚** 历经千辛万苦消灭完血骑兽后，战斗并没有结束，没过多久两个冲锋枪兵会冲进来，对于这些只会硬着头皮冲的傻子不要犹豫干掉它们吧！一场战斗结束后杰克终于将兽人囚笼打开，一直寻找自己最爱的多姆终于如愿以偿见到了妻子玛利亚，不过由于玛利亚长时间经受兽人的折磨，所以早已竟被折磨的不成人形，多姆见到面黄肌瘦的玛利亚后，不禁流下了眼泪，“玛利亚，不，我一直在找你，我真的一直在找你，宝贝对不起！”



**伤感的再会**

↑为了不让玛莉雅承受更多的痛苦，多姆经历了人生中最大的痛苦……

## Chapter 03 万夫莫敌

**塔楼之战** 前方塔楼顶端有一个狙击兵，正下方都是兽人，大部分拿的都是散弹枪。刚刚进入塔楼的楼梯那里是一个很好的掩体，在将塔楼第一波敌人清干净之前最好不要下去，全部清干净之后登入塔楼拉下开关，此时喷火兵和弓箭兵增援到来。



**通向皇宫的道路** 通向皇宫内部的道路可以说是十分曲折，大批敌人配合着弓箭兵与冲锋枪兵接踵而至，由于此时只有队友多姆一人，所以本作中大受好评的送死方法已经行不通了，小心谨慎步步为营才是最高政策。弓箭兵和三兽炮一定要小心。



**远距离歼灭战** 来到这里首先要拉开地面上的开关，刚开始会有一个敌人上去拉动开关，此时一定要即时将那个敌人挂掉，不然的话还得再拉一次。没过多久掠夺兽袭来，正前方的两个大掩体能够能好的挡住炮弹，放心的打吧。



**呼叫援军** 又是一个持久战，可以将前面得到的迫击炮留到这里，这里有弓箭兵与枪兵的敌人配合出现，除此之外爆雷虫也会时不时的对你进行骚扰，玩家们一定要小心谨慎，寻找时机用迫击炮不断进攻，撑过来就会进入另外一次战斗。



**援军** 还是老地方，在援军来之前先要将掩体全部拉起来，爆雷虫仍然是第一个出来送死的怪物，躲避完成之后前面的弓箭兽人也一定要小心，没过多久会有两个掠夺兽冲进来，利用角落中的掩体小心谨慎地将它们消灭吧！



## Chapter 04 绝地重生

**保护缆车并且消灭掠夺兽** 乘坐缆车下来之后，会有2次掠夺兽从空中进攻，将它们都打死后，对面会有另外一批兽人来到这里，我们现在火力充足，总共有三个兄弟，什么都不要害怕了手榴弹、链锯、冲它们招呼吧，过了这里就到内克西斯深处了。



**恐怖的内克西斯** 以马可斯为首的四人小组终于杀进了内克西斯，这里已经是皇宫范围，所以会出现许多高等级兵种，我们在这里最先看到的就是大批链锤兵，在疯狂难度下，链锤兵碰到你之后就会将你一击毙命，链锤兵速度很快需要小心。



## Chapter 05 最佳计划

**门口遇险** 刚刚杀到皇宫入口处就中了埋伏，此关卡会有大批敌人接连不断的出现，左边与右边都会出现敌人，最先出敌人的是左边，所以可以先在右边的掩体处躲避一下，接着敌人会在左边出现，此时马上绕到左边掩体进行躲避。



**直捣黄龙** 进入皇宫深处后会马上进入分支点选择，此处分支点并没有谁掩护谁之说，这个分支点所设立的目的就是为了将四人的火力分散开来，此处会有许多抗打的皇宫卫士、屠夫、链锤兵、肯突兵，可以说是一个难点，此处一定要小心行事。

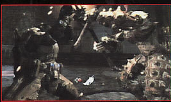


## Chapter 06 陷入绝境

**漫长的通路** 在距离宫殿门口有一条很长的走廊，在这里我们可以拾起走廊入口处的迫击炮帮助我们进行攻击，千万要小心弓箭兵。在快要靠近皇宫门口的时候又中了埋伏，众人掉落到暗室后，不要理会敌人直接去旋转开关，即可轻松回到女王室入口。



**女王的将军** 终于要与司寇将军进行一场对决了，司寇将军的攻击方式有四种，第一种是跳过来与你进行链锯对决，第二种是跳到两边台子上使用手枪扫射，第三种攻击方式是跳到顶层使用钟乳石攻击，最后一种就是在两边台子上锯断柱子砸你。第一种攻击方式连按B即可，第二种攻击方式需要按Y看准它在哪边然后躲在掩体下即可，第三种攻击方式不停移动即可躲避，最后一种攻击方式也需要按Y看清它在锯哪个柱子，然后在快速移动逆向逃离即可，需要注意的是司寇将军不但会扔出毒气手雷而且地面中还会出现爆雷虫来对你进行骚扰，已经要灵活闪避，这里面唯一能够攻击到司寇将军的方法就是与之进行链锯对决……





↑司寇将军在游戏中虽然露面不多，但是确让人印象深刻，第一次它一出场立刻收拾了泰伊和迪奇，而第二次出现则让我们与它进行了一生死之战。



虽然赢得了胜利，但却失去了家园

# 第五章 劫后余生

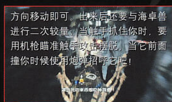
进入最终章节之后，敌人变得疯狂起来，前半部分零散的关卡也变得紧密起来，可以说相比前面的关卡，第五章整个的流程还是很短的。本关卡会有几个比较大的战斗场面，玩家们一定要注意，千万不要心急。

## Chapter 01 撤离

**驾驶掠夺兽逃离** 第一次驾驶掠夺兽的感觉实在是很爽快，不过代价也是很大的，因为地面上兽人敌兵很多，随便打你几枪你就会挂掉，所以三兽炮和机枪兵一定要优先消灭，巨龙兽你打不打都可以，当来到水坝附近时就说明你已经快要脱离险境了。



**二次相会** 司寇将军所驾驭的海卓兽攻击方法很单一，第一次攻击它会用机枪对你进行扫射，此时全力打它的机枪即可，第二次它会上来咬你，不要犹豫全力向着它的嘴攻击，第三次它会在远处对你发射5方向火箭炮，仔细观察炮弹的缺口，之后在往相应的



方向移动即可。出来后还要与海卓兽进行二次较量，当触手抓住你时，要用机枪瞄准触手攻击摆脱，当它前面撞你时候使用炮弹招呼它吧！

## Chapter 02 孤独一掷

**外围防御战** 总攻开始了，我们现在进入了抵抗战，在本小节中敌人可以说是达到了疯狂状态，所以玩家们一定要利用好我们的兄弟，炮灰就让他们去当吧，我们只需要躲在后面使用狙击枪慢慢攻击即可，对付血骑兽和盾牌兵的时候仍然采取老政策。



**守护卫星定位系统** 守护卫星定位系统的时候让我们找回了守护“贝蒂”时的感觉，只不过这次我们要打的是掠夺兽，掠夺兽在空中的时候可以用机枪很轻松的消灭，但是在地上的时候就比较困难了，记住一定在掠夺兽飞行的时候打死它们。



## CHECK UP! 创造神作的英才

克里夫·布莱斯金斯基
Cliff Bleszinski



通称Cliffy B，1975年2月12日出生于美国马萨诸塞州的北安多佛，从1990年开始就投身电脑游戏的制作，称得上是一位少年天才。他是EPIC Games的主要游戏制作人，从1991年的The Palace of Deceit：Dragon's Plight开始，他制作了不少PC游戏，在《战争机器》之前，他的作品中最具有影响力的是《虚幻》系列。作为《战争机器》的主创人员，克里夫将宏大的战争背景与动人心魄的近距离作战场面结合在一起，让玩家们体会到一个异常真实而残酷的世界。他制作的《战争机器》一方面充分体现了美式文化中追求刺激与打击的战斗特色，另一方面也从侧面揭露了战争给人类带来的灾难。对于自己的游戏创作，克里夫说自己从事游戏制作在很大程度上是受到宫本茂这位大师的影响。在制作游戏的时候，他的格言是“成功就是从一个失败到另一个失败的过程中不放弃自己的热情和努力”。

## Chapter 03 断垣残壁

**前往市区内凹陷地带** 前往凹陷地带这么一点点路程就会遇到许多敌兵，虽然说这些敌兵已经没有在皇宫时那么强大，不过还是很烦，而且让人心惊胆战的弓兵会大规模地出现，此时可以让多姆上前去打，自己躲在后面安心地放枪。



**凹陷地带遇险** 凹陷地区危机重重，看来敌人已经在这里等我们很久了，什么都不用说了杀吧！需要小心的是肯突兵与血骑兽的组合，这两个家伙都比较难打，掩体一定要好好利用，到了后期子弹容易不够用，所以小心行事才是最重要的。



## Chapter 04 岌岌可危

**设法前往凹洞底部** 来到凹陷底部之后我们会遇到一些兽人，无视它们，首先马可斯要先登上左边的吊车将多姆放到右边吊车的通路上。上吊车之后先将吊臂拉向左边多姆上去后在往右边送，等到多姆进入右边吊车后就会为马可斯开启道路。



**掉落** 过了吊车，我们马上就会进入尾声了。一路前进在平台上遇到大批敌人，如果是两个人一起玩的话，可以站在左右两边开着链锯等待敌人自己爬上来，之后就是锯呀！锯呀！一个人玩的话就不要登上平台了。平台掉落后就变的很简单了。



## Chapter 05 尾声

此关我们将要驾驶本作中最COOL同时也是最为强大的坐骑巨龙兽，驾驶它无论你是在困难难度还是疯狂难度都会轻松取得胜利，看到地上都是兽人的时候按X键发售导弹将它们都炸死，三兽炮要首先消灭，兽人运兵船轰炸船体三炮即可将其击沉。当前进到荧光水域的时候，系统提示会让你连续炸断三根柱子，此时完全可以不必理会空中的诡雷，当地面上出现掠夺兽的时候还是将其消灭了比较好，它虽然不会对你造成多大的伤害，不过它的攻击却会让你东摇西晃不能够很好地瞄准。三个柱子都炸断之后就会进入剧情部分，巨龙兽受到荧光水的影响产生了变异，此时卫星定位已经完毕，当直升飞机上升到头部的时候，即可按住LT后再按住RT使用最强武器黎明之锤将其烧死。





**贾辛图沉没**

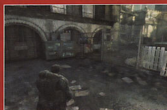
↑我们终于能够驾驶巨龙兽，体验一次虐杀兽人的快感了。不过游戏为我们准备的最终BOSS实在是让我们 大跌眼镜……

各种隐藏要素一举全部收集！

# 战地日志

# SECRET FILES

游戏中除了激烈的战斗之外，制作商还为玩家们准备了41个收集道具，所以请玩家们在百忙之中，抽出时间来解开这个成就吧！收集道具是不限任何难度的，无论你是在困难还是在疯狂，都能够将这41个隐藏要素收集完毕，如果玩家们只是想单纯并且快速的收集这些隐藏道具，那么就请选择简单模式。下面将针对41个隐藏道具的位置进行图文说明。



↑一定要选择新兵训练、第一个在一开始前进没多久后，来到杰克准备焊开的铁门处，即可发现地面上的维安日报。



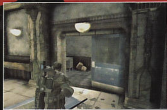
调查完大楼之后，会从梯子上面下来，下来之后来到右边的尽头处，会看到一个房间，在办公桌前的地上可以找到。



绝望章节，中会有一处需要利用楼下氧气瓶消灭大批兽人的地方，此时选择从左边的门进入，一直走有一扇蓝门能够进去。



来到一个大病房处会看到有许多床，而在房间中间有一个办公台，在台子中间可以找到，特征就是两边都在着火。



穿过第一个广场后会进入手术室，大屋子左边有个只有右边门脸的蓝色门，进入里面即可找到隐藏物品。



直升机掉下的剧情发生后，穿过大厅登上2楼，刚上来是在一个大厅中，此时走右边，一直到尽头会看到弹药和隐藏物品。



从医院出来后，与我方的队友回合，此时前方有三条岔路，走最右边的死路，会在转角处和墙角之间的位置看到隐藏道具。



震耳雷鸣章节，我们会出现在战车上，当可以移动的时候回头就会看见战车的梯子旁边贴着一张钻地机告示。



当出现战车需要维修的情节后，下来左转，此时就会看到弹药，将视角往左继续调整就会发现隐藏道具。



阻碍章节，下战车后接到给坦克让开路的任务，直接向左会看到一个需要踢3次才能打开的门，此时进入里面上二楼即可。



完成第二次清理爆雷虫的任务后会看到一个红绿灯在中间，此时向右看能够看到高墙上有一个发亮的石碑，就在这里。



到达加油站后会出现躲避诡雷的任务，此时将加油站里面的敌人都清掉之后，进入加油站最里面，隐藏道具就在地上。



进入隧道之后，前进到中部会进入尽头处的屋子，此时在尽头处屋子的左边还有一个小屋，隐藏道具就在里面。



地谷生物章节，第一次看到岩石虫后有两条路可以选择，先走左边的路，会看到有一处被藤蔓包围，用电锯锯开后进入获得。



登上最高点后，清光敌人，会有一扇门开启，杀光榴弹兵后，在门正对着右边的掩体空地上可以获得隐藏物品。



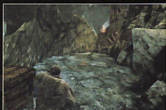
令人不安的真相章节，第一次遇到肯突兵后，将敌人清光进入门内，会看到一左一右各有火盆，右边的火盆地上有道具。



向下沉沦章节，开始消灭两只血骑兽后直接向右走，会来到一个高地上，在一个只剩下车底盘费车的旁边可以找到。



科尔的单人秀过后，先不要离开这个废弃的房间，仔细搜索会在一个角落中看到士兵的尸体，旁边就是隐藏要素。



俘虏章节，救出巴德后，走不了多远就会看到许多囚笼，向右走会来到死胡同内，在一个箱子的前面有隐藏道具。



勇闯险境章节，刚刚进入暂地兽体内后，向左走就会看到一个隐藏道具，记住不要跑的太快而错过它。



躲过瓦砾堆任务开始后，不要跑的太快，在第一个转弯处，就会看到一个隐藏道具，正对面就是像针一样的草。



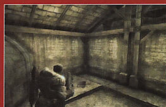
进入研究所后，登上楼梯，右手边第一个房子里面就是隐藏道具，比较暗很难发现。



通过有许多苦役兵的房间后继续前进，没有走多久就会在里面看到一个有铁丝网的房间，从右边进去将门打开后发现道具。



仔细查看剧情，当同伴说道，现在是“暴风雨前的宁静”后就会进入一个大房间，找到保全系统的开关后，它旁边就是。



下起杀人冰雹后，会有一次提示你上火车的剧情，此时冲进右边的房子内即可发现隐藏道具。



第二次提示多姆上火车掩护的时候，冲进火车门正对着的房间内，在墙上能够看到隐藏道具。



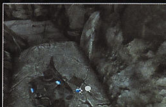
阴差阳错章节，遇到兽族炮艇后，一直沿着右边的路走，当看到一个台阶的时候向上一直走，在王座下面看到隐藏道具。



轻重缓急章节，第一次发现兽人族终端机后，我们会看到三台，有一台是坏的，此时调查最左边的终端机即可。注1



谜底揭晓章节，碰到兽人巡逻队后，等他们经过，不要去调查第二台终端机，向左走，在卡车旁边找到隐藏道具。



万夫莫敌章节，刚开始的时候有一条很长的通路，在通路中间能够通向右边，看到吊桥升起后，左边路口处可以找到。



在一个有两扇门先后落下的房间中，先等你左边的门落下，之后快速移动进入正在落下的右边门内，即可找到隐藏物品。



绝地重生章节，下了升降梯后跟随剧情移动即可发现一个类似于船舵一样的东西，调查它就可以得到隐藏道具。



出现保护同伴开启电梯战斗的分支后，走右边的路线，在尽头处能够找到弹药以及一个隐藏道具。



最佳计划章节，中了埋伏后会寻找第二条通向皇宫的路，发现兽人升降梯之后继续前进，在第二个铁门下面找到隐藏道具。



出现分支选项后选择右边，清干净大厅所有的怪，前门会有一个铁门打开，此时向右走就能到达隐藏道具地点。注2



陷入绝境章节，开始顺着路走，当通过一扇门后会看到一排柱子，沿着第一排柱子向左，在最后一个柱子旁边找到。



孤独一掷章节，保护直升机升降平台的任务完成后，直走会到达第二个平台前，看到楼梯下楼，在外围能够找到。



最后一次保护阵地任务，向右走到头，在一个弧形通道可以找到隐藏道具，特征是远处有一个路灯和几棵树。



断垣残壁章节，在康柏街消灭敌人之后，在前方路口左转，可以在右边的一堆树叶中找到，旁边还有一辆破车。



岌岌可危章节，刚开始后不要向前走，向后走即可来到一个建筑物前，在旁边的一处小裂缝中找到隐藏道具。



在平台上与敌人交战后，平台会落下，刚出平台就会遇到喷火兵等敌人，都杀死后，在平台右边角落中找到。

## 注意

注 1：在调查的时候一定要选择最左边的进行调查，不然的就会发生剧情，剧情完成之后隐藏道具就只能够重新收集了。注2：这里需要注意的地方就是，分支选项通过之后，一直走会看到一个红色的弹药补给。如果此时你一直向前走进的话就会出现两道铁门，这时先不要管这个弹药，先清空前方大厅的敌人之后，进入刚刚开启的铁门，此时向右走就会出现一条通路，直接走进去就会看到之前那个不能够入手的补给弹药，而隐藏要素就在旁边， 还有另外一个特点就是，在隐藏要素旁边有一个手持冲锋枪。

和朋友在一起进行游戏的时候能够一起寻找隐藏道具。





↑战地日志中能够随时查看拥有隐藏物品的关卡。

NEWGAME COMMENT

# 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

## 点评家

就要进入大作如云的年末阶段了，从本期开始，本栏目会更加精彩纷呈，天诛4、神鬼寓言2、死亡空间等一线大作都陆续登场，游戏业界的年末商战即将拉开战幕！



## 10月7日 NBA实况2009



PS3 360
■EA
■运动
■美版 ■BD/DVD
■全年龄 ■1-2人



对于一款篮球运动类游戏来说，本作的表现可谓相当不错了，因为这次改写比赛规则，彻底的扭转了各位玩家看待运动模拟游戏的方式，全新加入的动态DNA系统，可以说绝对精确地模拟出了真实感，收录了美国NBA全部球队的详细资料。球员的动作非常流畅，操作感也十分出色，比赛的节奏完全由你掌控，战术运用的策略性也取材于真实的比赛，可以说是一部NBA的资料百科全书，让你玩的尽兴，又能全面了解NBA。 **By 七曜**



本次的《NBA Live 09》不但改写了以往的游戏规则，更彻底转变了你看待运动模拟游戏的方式。本作采用了动态DNA统计数据，逼真重现每位球员的技战术水平。游戏核心引擎在分析数据的支持下，收录了超过20支NBA球队的数据，评估出影响球员得分的"球员DNA"，解析球员在场上如何同心奋战，以及预估球员在场上的表现。无需多说，这款游戏绝对是真实运动模拟类今后的发展方向。 **By 小沛**



作为年年出代代出的例行作品，EA的体育游戏每次都在变，新作的球员名单换为了最新版本，数值也经过了相应调整，不过还是遗漏了个别转会情况是个遗憾。球员的动作幅度比前作略有减小，节奏也稍慢了一些，不会出现以前那样动不动就犯规的现象，体力方面的设定也有所变化，让比赛进行显得更为流畅，球员上篮与中距离投篮有用了很多，精确度与成功率都有所提高，使比赛的进攻更有看点。 **By翅膀**

## 10月14日 死亡空间



PS3 360
■EA
■第三人称射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



这款被人称为EA版的生化危机表现力一般，当然，在同类游戏中能堪比生化危机的游戏少之又少。本作首先在人物的设计上比较苍白，不像生化系列那样有感染力。射击的手感只能说比较勉强，不过对怪物暴头以后，画面确实血腥，难怪在发售之前会被某些国家的评检机构禁止贩卖。本作对恐怖的营造并不是氛围上的，而是用一些巨大恶心的怪物来恐吓玩家，而不是像零系列那种"东方式"的恐怖。 **By 七曜**



这款游戏集合了恐怖游戏中的主要三个元素，包括未知生物突然趴在你身上的突然惊吓、在未知的环境中探索似乎前方应该有东西却又看不到东西的未知恐怖感，再加上完全找不到帮助的孤寂感。游戏塑造的不是厉害的战士或是英雄，而是一名普通的工程师，这令游戏的气氛更加显得无助而恐怖。至于武器、道具等也都不是十分强力，似乎这个游戏就是要让你感受恐怖的气氛，无疑它确实是做到了。 **By 小沛**



之前并未对这款游戏有过多少关注，玩过之后却感觉相当惊奇，游戏画面的水准可以说达到了次世代机的一流水准毫不为过，黑暗中透露出的阴森气氛表现得非常好，结合敌人异形的突然袭击经常会让人吓一跳。游戏中的怪物种类有些少，重复性较高，不过从战斗来说变化性比较高，没有让人枯燥的感觉，操作方面很顺手，第三人称的操作模式手感虽称不上顶级，但也达到了同类游戏中的上乘水准。 **By翅膀**

## 10月14日 战斧 野兽骑士



PS3 360
■Sega
■动作
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



相信大部分玩家愿意购买本作，都是出于对以往经典街机作品的怀念。客观而言，本作的素质相当一般，不过当年战斧中的要素在本作中都基本重现。虽然说本作手感一般，操作系统的重复度也很高，但也还没烂到不能玩的地步。骑龙战斗依然是该系列的特色之一，用它来杀敌绝对是事倍功半，但前提是要保护好它们。游戏存在解迷要素，但模仿战神系列的痕迹很重，单调而又无趣的迷题简直是浪费时间。 **By 七曜**



《战斧野兽骑士》虽然是3D表现，但很多细节上在向初代《战斧》致敬。其中骑各种怪兽的设计尽管很怀旧，但因为实用性不足，所以显得有些应付。包括释放魔法，在初代的《战斧》中本来是个亮点，但新作中的魔法完全没有华丽的效果。另外，游戏中的成长要素不够丰富，也就是打斗的系统还算不错，可惜手感上略有欠缺。这个游戏的诞生就是为了满足老玩家的怀旧心理，而整体感觉有些粗糙。 **By 小沛**



抱着当年MD时代的美好回忆把盘放进机器，5分钟后就发现踩到了一个重磅地雷，给人第一感官的游戏画面让人一下子倒退到了PS2时代，游戏操作虽还算流畅但打击感很糟糕，很难体会出应有的爽快感，游戏难度很高，坐骑操作上手也相当困难，如果不是动作游戏爱好者很难坚持玩下去，就算熟练后也会被经常出现的一些脑残设定弄得很恼火，不过游戏还算基本保持了《战斧》的经典中世纪风格，也算是不多的优点之一了。 **By翅膀**

## 外部の意见看板 百家争鸣！

**●goingamer论坛的评测**

NBA实况2009

真实——这是对《NBA09》的贴切评价。球员的每个动作、习惯，不同位置的球员打球时应有的特点、细节，个环节都很细致的把握到了，比起上作又有进步，不论是起跳、跑动、落地、投篮、扣篮都处理的相当到位，而且还结合着球员各自不同的习惯动作，譬如詹姆斯扣篮后的快速收臂、后卫运球时挥动手臂指挥场上队友、投篮后一只手保持出手状态等，特别是在欣赏慢镜头时，就像是在看电视转播一样爽。值得一提的还有LOADING时的自由练习、明星大道等等特色都让我们耳目一新。游戏的音乐沿用最合适的HIP-HOP风格，画面华丽又不失真实，多角度进行游戏，再加上NBA LIVE系列传统的解说，狠狠的过了把篮球瘾。有了这些优点做铺垫，游戏的耐玩度大大提升，操纵着被设计的很厉害的姚明和易建联，不断的羞辱其他明星更具有快感。游戏中也有小小的遗憾，最硬伤的莫过于慢镜回放后跑到场内捡球发出的冗长过程，甚至在场内发底线球的搞笑BUG。整体来说，是个好游戏 By 刁刁BOBO

**神鬼寓言2**

《神鬼寓言2》是款相当出色的游戏。不论从画面、系统、情节哪一方面来讲，本作都已经达到了一个相当高的水准，更令人感动的是本作的繁体中文版全球同步发售，如此一来即便是对外文有一定障碍的国内玩家也可以全身心的感受游戏了。游戏对细节的刻画相对前作又有不小的进步，在整个游戏的过程中，玩家的行为和选择都会影响到未来剧情的走向，互动性很强。而本作最让人满意的应该是人设的进步了，尽管其审美依然有些难以让亚洲人接受，但相对与前作的另类美感已经好出太多了。当然，本作也并非完美无暇，菜单设置的繁琐、技能魔法的单调、视点镜头

## 10月14日

### 阿尔戈英雄的崛起



PS3 360

- Liquid Ent
- 动作角色扮演
- 美版 ■BD/DVD
- 17岁以上 ■1-2人



如果你喜欢希腊神话，那么一定要体验本作。这是一款以希腊神话为背景，玩家扮演英雄贾森寻找传说中的金羊毛，游戏中相当强调玩家在对话项目的选择，众神对你的看法，会从和你的谈话的态度、武器的威力和战斗风格方面体现出来，玩家要通过不同的行为得到各位神的眷顾，例如完成特定的任务来博得神的欢心，从而获得更强的能力。另外本作的战斗也十分有魄力，玩家能运用各种武器组合来施展出即时攻击。 **By 七曜**



这个游戏非常爽快，因为在面对大多数敌人的时候都可以一击致命。而本作的系统也很简化，游戏画面上不会出现传统的血条、打击数值等，取而代之的是你控制的人物会表现出受伤的状态，使这款游戏玩上去更像一款动作类游戏。面对不同的敌人也有不同的对应方法，游戏提供的武器都有不同的战斗风格，玩家还能学习各种杀伤力很强的魔法。另外，选择不同的神灵也会直接影响你的战斗和魔法风格。 **By 小沛**



游戏名虽然让人联想起《阿尔戈斯的战士》，但显然不是一个游戏。作为一款动作RPG游戏，很难说出这是融入动作元素的RPG还是融入RPG元素的动作游戏，总之游戏的深度与耐湾度是比较有保证的。游戏角色的动作较丰富，与敌人砍杀战斗时有很多技巧可以运用，效果也各有用途，同时断肢飞头等场面也很血腥。希腊神话中的众神都在游戏中有登场，整体风格也很有古希腊的感觉，不过游戏的操作感尚缺乏力度。 **By翅膀**

## 10月21日

### 神鬼寓言2



360

- Microsoft Game Studios
- 动作角色扮演
- 美版 ■DVD
- 17岁以上 ■1人



这个系列是以极高的自由度为卖点，不过其实本作的局限性还是很强的，很多情节都要强制执行。还有角色的自创设计显然还需要增强，只有男女可选，不能自定形象。游戏中设置了大量的任务供玩家来完成，当然会有相应的报酬。选择完成的任务还决定了玩家在游戏中的走向，分为善和恶，如果将某一条路线一直走下去，那么还会出现该路线的独特任务。另外支线任务也是本作的一大卖点，非常吸引人。 **By 七曜**



这款游戏绝对是360上值得关注的超大作，只可惜因为和《战争机器2》的上市时间离得太近，所以光芒被夺走了一些。不过本作的素质还是非常高的，这个游戏继承了前作的特色并进一步强化内容。首先，这款游戏提供了比前作规模大上10倍且更为细致生动的世界，以及更明晰的战斗系统。玩家可自由选择角色的性别，面对更多人生的抉择，还可以结婚生子、购买房子居住、饲养小狗作伴一同冒险等。 **By 小沛**



游戏的主线流畅不长，但分支剧情非常多，游戏中与NPC之间的互动成分相当高，每一个行动都会对在游戏中的"人际关系"产生不小的影响，作为一款美式RPG，游戏的自由度很高，并没有一个固定的玩法，其中也存在着一些希奇古怪的有趣要素，比如变性药水甚至可以把玩家从男性变为女性，体验各种各样的风格剧情。在LIVE上能随时见到同一服务器上的其他玩家，具有一定的MMORPG的要素。 **By翅膀**

## 10月23日

### 天诛4



Wii

- From Software
- 动作
- 日版 ■DVD
- 15岁以上 ■1-2人



其实论游戏本身的素质，本作绝对称得上是上成之作。但Wii主机的独特操作，让不太适应的人会绝对很别扭。相较之前Wii上的《战国无双KATANA》和《灵魂能力·传奇》，本作要略强，不过还是对于这种操作没太多好感。本作的两大特色，一是隐形的方式对比前作有了大幅增加，例如潜水、藏屋角、进箱子、上悬梁、伪装货物等等的多种行动。二是一击必杀发动时的特写丰富了不少，不再是那么单调。 **By 七曜**



不觉间《天诛》系列已经诞生了10周年，而最新作品《天诛 4》于Wii平台上推出距离上一代正统作品也有5年的时间了。大概是因为这款游戏没有选择PS3和360这样的次世代平台，所有游戏的素质基本还停留在PS2时期。玩家需要做的还是藏身于关卡中的各个场所，诸如地板下、天花板上、水中等等，主要以潜入暗杀为游戏的主轴。本作尽管是最新作，但实在与前一作的水平差不多，改进不大。 **By 小沛**



系列登陆Wii的最新续作，新的人设风格并没有让人不适应的感觉，因为声优表现仍然是原来的风格所以一下子就找回了以前的感觉。游戏画面与解析度有所进步（有限），暗杀时的特殊效果做得很不错，很爽快，刀剑拼杀时的手感还算可以，只是Wii的这种操作模式是否适合《天诛》暂时保留意见，新增加的一些新道具非常有意思，色诱术、火焰地雷等有些借鉴某款游戏的感觉，实用程度因人而异。 **By翅膀**

## 10月27日

### 小小大星球



PS3

- SCEA
- 动作
- 美版 ■BD
- 全年龄 ■1-2人



如果你有PS3，那么你一定要买这款游戏，无限的创意+超高的自由度+其乐无穷的多人联机。故事模式中的关卡太有意思了，一共有八个不同的主题世界，每一个世界有3个或者4个独立的关卡。在关卡里找到隐藏钥匙的话，就能进入隐藏关，隐藏关是故事模式的精华，非常非常有趣。本作中除了可以直接创造角色形象外，官方还提供了多种著名游戏中的角色形象供玩家下载，例如萨菲罗斯、克里托斯、斯内克等等。 **By 七曜**

《小小大星球》这个游戏非常简单，玩家操作小布偶，在各种日常物品与机关所构成的关卡中冒险，顺利抵达终点就是胜利。这个游戏的一大特色就是融合了创作与游戏，玩家可以自由打造自己的小天地或创作新的关卡。游戏中并没有复杂的关卡编辑器，玩家只需要通过游玩的过程来收集道具、学习技能，即可以简单地进行创作了，而且在创作完之后还可以邀请其它玩家一同游玩，或通过网络与全世界玩家共享。 **By 小沛**



游戏的重点就在那个可以自由发挥想象力的关卡编辑器，不仅种类繁多而且花样百出，玩家的创造力可以在此尽情发挥，可以说只要你能想到你就能在游戏中做到，甚至可以做到比游戏中既定的关卡更为巧妙，这在多人模式下非常有乐趣，也有一玩再玩的价值。故事模式很精彩，不过流程有些短，差不多5、6个小时就能完成，布袋娃娃设定得很成功，投入度很高，总的来说游戏还是要发挥自己充分的想象力。 **By翅膀**

## 百家争鸣！外部の意见看板

的处理，都多多少少影响了游戏玩家的心情，不过这些细微的瑕疵并不足以撼动其本年度最强动作RPG的宝座，在此强烈向所有玩家推荐。

By paladin

**战斧**

《战斧》本是MD时期的经典作品，但是这次的次世代版本确实太让人失望了。这款游戏的制作担当是曾经为SEGA制作《铁人》的Secret Level，实际素质可想而知。本作仍然有很重的动作要素，不过手感令人不敢恭维，打起来感觉很傻；关于防御方面似乎吸取了PS3作品《天剑》方面的经验，分成了几种攻击模式分开来防御，但是实际上经常会让人搞得手忙脚乱。游戏中主角还可以使用魔法，不过经常会出现打不到人的情况，是典型的鸡肋。说到《战斧》的经典要素就不能不说坐骑，本作中也仍然有这一要素，奔跑的速度还是挺快的，不过攻击手感生涩，经常是被敌人一围主角就掉了下来，之后这坐骑就被敌人骑上了……

By clover6090

**死亡空间**

《死亡空间》作为一款原创太空冒险恐怖类游戏，毫无疑问，本作是相当的成功。美国权威网站IGN和Gamespot纷纷给出了8.9左右的高分。从画面及表现力来说，本作完全可以用完美2个字来形容，充满神秘感、风景独特的太空，刻画精细的内部建筑以及形象恐怖的太空怪物，使得游戏的场景气氛非常到位。游戏描写的一群太空探索员，来到一个失去联系的太空基地进行勘查，调查过程中遭到莫名怪物的突然袭击，主角仅仅是一个没什么战斗能力的太空建筑师，玩家需要操作他在面临绝境的情况，不断克服困难查明真相。游戏剧情充满了神秘和悬念，引人入胜。另外，本作的战斗系统中，攻击怪物会造成身体部件的断肢，这一细节特点是本作的1个亮点。

By kpfaith

## 9月25日

# 噩梦骑士



NDS
■STING
■战略模拟
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



STING的游戏一向以系统别致而著称，虽然要想熟练掌握它的系统需要花费不少的时间，可一旦明白其中奥妙之后就会倍感有趣，之前的《公主联盟》就是这样一款非常优秀的SRPG作品。本作在系统晦涩方面继承了STING的风格，只不过这次晦涩的有些过头了，仅仅是操作讲解全部看下来就得花四十分钟，而实际游戏开始后还得花上大半天才能真正弄明白怎么玩。只能说，这次STING似乎是个性过头了，让人失望。 **By 北斗**



因为公主联盟而颇为欣赏STING的我，却因为本作颇为厌恶STING。本作是一款极难上手的作品，玩家在进入游戏前最好完成整个教学模式，否则很有可能在游戏的第一关便彻底放弃本作。系统中混杂了弹幕游戏的要素，玩家必须用触笔控制住光球在“子弹雨”中左躲右闪，时间稍长便会觉得很累。可是敌人的体力却颇高，玩家想消灭敌人也没那么容易。完成本作，必须大把时间，但游戏系统并不成熟。 **By 雪飞**



《噩梦骑士》是开发了《王女联盟》等S·RPG作品的日本STING公司制作的NDS新作，游戏讲述主人公率领被诅咒夺去灵魂的骑士们，为夺还被魔物所占领的古城而战。从故事的设定上来看，似乎是比较有新意的。这个游戏在正统S·RPG游戏系统上融入了即时战略要素，可以说是创新的表现。而STING的游戏一贯采用的可爱人设，则是吸引很多玩家的一个原因。如果你喜欢萌元素或者战棋游戏，那么就可以选择这个作品。 **By 猴子**

## 9月25日

# 世界毁灭



NDS
■SEGA
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



本作是根据同名动漫改编的RPG游戏，整体素质还是比较不错的。游戏采用的是传统的回合制战斗系统，屏幕下方会显示下一个即将行动的角色顺序，对于玩家安排战术有较大的帮助。不过在3D画面效果的制作上不算成功，只能反复45度旋转视角，而不是自由调整，即便这样也不是很流畅。游戏中加入了大量CG动画和真人语音。整体来看，本作是一款比较出色的RPG游戏，只是流程方面偏短，让人感觉不够过瘾。 **By 北斗**



一款比较传统的角色扮演游戏，但其中加入了不少新要素，使游戏充满新鲜感。虽然是DS主机作品，但人设却一点儿也不含糊，精美的角色让人联想到IF旗下永恒大陆系列中的人物。游戏中插入了大量事件，玩家可以自行设计角色使用必杀技的台词，大大增添了游戏的热血度，并且台词还会影响到角色的攻击力提升幅度。最有创意的是，玩家还可以通过装备降低物价的台词，减少购买所需花费的金钱。 **By 雪飞**



SEGA制作的这部《世界毁灭》的制作阵容十分强大，从开发人员到声优，都是日本ACG领域的实力派代表。人设由中久仁彦，剧本创作加藤正人，音乐制作光田康典，光看到这些名字就够许多玩家大吃一惊的了。游戏的世界观设计也令人震惊，主人公们扮演的角色不是拯救世界的英雄，而是毁灭世界的人。而且早在游戏推出之前的7月就已经有动画推出，已经看过动画的玩家玩起这个游戏的时候会感觉更好一些。 **By 猴子**

## 9月25日

# 索尼克编年史 暗黑兄弟会



NDS
■SEGA
■动作游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人



本作应该是索尼克系列的首次正式RPG化了，看来继马里奥和路易之后，索尼克这个人气动作游戏角色也要开始尝试角色扮演了。本作的风格与《马里奥与路易RPG》非常相似，采用的是3D地图，并且有不少的解谜成分，战斗时需要手动操作进行辅助，毕竟动作才是索尼克的老本行嘛。游戏流程还是很可观的，而且无论是在系统还是爽快程度上都做得不错，对于喜欢索尼克系列的玩家朋友们，还是建议好好玩一玩。 **By 北斗**



完全使用触摸笔方式进行游戏的作品，地图上的敌人全部是可见式敌人，指令也以回合制下达。游戏画面颇为华丽，各个场景特点鲜明。虽然本作并非传统的横版过关游戏，但在游戏中玩家依然可以享受到速度的快感。在本作中，还引入了纹章系统和疲劳度系统等新要素，使游戏系统更为丰富，游戏也更加耐玩。以世嘉旗下的标志性角色为主角制作的游戏，游戏素质自然不会差，喜欢索尼克系列的玩家一定不要错过。 **By 雪飞**



索尼克系列以RPG的形式出现在NDS上，这个游戏很容易让人想起《超级马里奥RPG》。索尼克和它的伙伴们的这次大冒险有很强的故事性（RPG么，当然以剧情为主了），游戏系统的设计也比较有独到之处。游戏的剧情和画面不逊色于马里奥RPG系列。如果说游戏哪部分比较令人觉得不满意，大概就是索尼克的速度感在RPG中体现得不够突出。虽然说细节方面有一些小的缺陷，但是总体上还是一部瑕不掩瑜的游戏。 **By 猴子**

## 10月16日

# 卡片召唤师DS



NDS
■SEGA
■卡片游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



SS上的原作还是非常经典的，相信喜欢卡片游戏的老玩家都会对原作印象深刻吧。尽管是复刻版，不过作为系列十周年的纪念作品，世嘉还是没有含糊的，所有卡片全部重新制作，在具体的战斗和使用上就会感觉出来，例如个人感觉火系就比以前要弱了不少。作为一款战略性比较重的作品，世嘉在各个卡片的整体设计上平衡感做的非常不错，只是在与NPC对战时总感觉对付有作弊嫌疑……运气也太好了点吧？ **By 北斗**



本作是世嘉为了庆祝卡片召唤师系列十周年而特别制作的献礼作品，对应DS主机，游戏中的卡片全部重新制作，并且追加了大量新卡片，卡片种类将近四百，并且每张卡片都有详尽的使用说明。在游戏中还追加了大量用于对战的地图，丰富了战斗舞台。本作是系列第一次登陆DS主机的作品，游戏充满了战略性，玩家在游戏中可以享受到战略的乐趣。与电脑对战本已乐趣十足，本作还支持联机对战。 **By 雪飞**



这是10年前《卡片召唤师》系列初代作品的复刻版，也是系列诞生10周年的特别纪念作品。卡片对战在游戏领域并不是什么新鲜事了，早年FC的《七龙珠》等游戏就开创了卡片游戏的先河。而《卡片召唤师》打开了卡片战斗游戏的新时代，是一部十分经典的游戏。本作除了再现原版的特征之外，针对DS的硬件设计进行了调整。游戏总体制作水平比较优秀，属于耐玩的类型，喜欢卡片对战系列的玩家可以玩一玩。 **By 猴子**

## 百家争鸣！ 外部の 意见看板

**玩家丁丁对《AWAY 随机迷宫》的评价：** 或许是一看到随机迷宫的游戏就会自然而然的想到风来西林系列的缘故吧，在玩本作的时候也会不禁拿它们进行比较，而结果就是：失败！虽然知道坂口不是万能的，不过将游戏做成这样实在是说不过去。原本对AWAY还抱有很高的期待值，结果玩到后来的唯一感觉就是烦躁，坚持了十多个迷宫之后终于还是放弃了。据说要将游戏打穿的话至少得20多个小时，看来虽然游戏质量一般，但在流程上还是有诚意的——尽管是让人烦闷的游戏流程。

**玩家dream对《卡片召唤师DS》的评价：** 非常出色的游戏系列，本人从SS到360一直都是忠实的追随者，这次的DS版自然也不会例外。虽然是复刻版，不过玩了十多个小时后发现其实许多卡片都改进了许多。例如原来SS版的武器是攻+20，现在变成了+30，而且30/40的流氓竟然多了人类强打……其实卡片游戏想要玩好是非常有学问的，例如高级卡虽然攻击高，但耗费也高，而在游戏中特别是对战中，在初期多放一些低级怪物才是正道。编辑卡组也是很有学问的，百分比数直接决定抽到某类卡的概率，卡的花式太多也会影响整体发挥，所以在卡组中如何安排战斗卡、道具卡和策略卡的比例就需要根据各人的喜好来仔细安排了，因为手上只能拿6张卡，太多太繁杂的卡反而会严重影响战术战略进程。多人混战的话还是挺耗费时间的，没有半个小时根本下不来。

**玩家荷兰猪对《勇者别嚣张or2》的评价：** 之前的1代就非常喜爱，经常是只要有空就会虐上一会勇者。不过1代最大的缺点就是故事模式关卡数量太少，好在这次的2代在关卡地图上有了大幅的提升。这次新增了许多怪物和勇者的种类，甚至连魔王的技能也有增加，不过画面却没有任何的进化，考虑到这本身就不是一款卖画面的游戏，其实也无所谓。尽管如此，但是在一些小地方都做了比较人性化的修改，而且身为主角的也魔王大人多了几个猥琐的表情。勇者在不同情况下会有不同的对白显示在上方，而且都是RPG中的标准语言，面对这次作为反派登场的勇者，再次听到这些熟悉

## 10月16日

### AWAY 随机迷宫



NDS

■AQ
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



发现小胡子在NDS上的几款游戏都不怎么样啊——不管是《A.S.H 远古封印之炎》、前不久的《蓝龙DS》还是这次的AWAY，无论游戏质量还是最终销量上都无法让人满意。游戏采用了类似风来西林的随机迷宫系统，通过上下两个屏幕来现实大地图。个人对于这类随机迷宫类的游戏本来就不怎么感冒，本作的定时切换系统更是让人不习惯。整体素质并不能说是差，但是却对不起"坂口博信"的名号，或许是之前期望过高了吧。 **By 北斗**



坂口博信的新作，但游戏的素质显然与坂口的盛名不成正比。虽然游戏并不是很差，但却并不能让玩家满意。游戏中的随机迷宫系统，无非是将大地图分成上下屏幕两部分，每部分有几张固定的场景，隔几秒钟便切换一次。这样的是设计使玩家必须在简单的场景内停留很长时间，到了比较复杂的迷宫中停留的时间又不够用，实在是比较鸡肋的设计。游戏中的BOSS设计过于偷懒，后几个只是换了颜色。 **By 雪飞**



继《忍龙DS》的首周4800之后，《AWAY随机迷宫》创造了1900的首周销量新低，看来ASH真是后继有人啊（苦笑）。不知为什么，Mistwalker在DS上的作品做一部崩坏一部，《AWAY》的游戏设定DS上下屏幕切换的部分，虽然说不是没有新意，但是对于许多玩家来说，如此创新很难被接受。所以刚发售就卖不出去是很正常的。笔者写到这里倒是有点担心Mistwalker的前途了，在掌机上做游戏或许不是个好选择？ **By 猴子**

## 10月23日

### 恶魔城 被夺走的刻印



NDS

■KONAMI
■动作游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



这次在系统方面有很大的变动，原本还有些担心，不过在正式开玩之后，所有的疑虑烟消云散。虽然取消了主武器，但是刻印系统非常出彩，通过不同的组合可以衍生出相当丰富的攻击方式。尽管所有刻印攻击都需耗费MP，但MP的回复速度上大幅提高，倒是HP恢复道具变得很贵，基本上10块钱1点。前期那些分支任务的场景不够大气，而且场景重复现象比较严重，但是后期进入恶魔城主城之后就非常精彩了！ **By 北斗**



恶魔城系列在DS主机上的第三部作品终于来了，无数玩家早已翘首期盼。游戏画面和音乐保持系列水准，玩家在游戏的同时可以得到全方面的享受。刻印系统是本作最大的特点，刻印可以任意装备在左右两手，并可以装备辅助刻印，发动刻印攻击时必须消耗魔力，停止攻击后魔力自动快速回复，装备不同的刻印可以发动不同的攻击。这一系统使玩家在游戏可以尝试组合不同的特殊技，但却取消了系列中经典的武器系统。 **By 雪飞**



《恶魔城》系列最新作，也是为数不多的以女性为主角的作品。游戏的故事编得比较玄密，但是操作感却很棒。主人公通过吸收刻印变更武器、魔法、特殊能力的设定使玩家们觉得耳目一新。而最后要取得Good Ending也是一件比较费心思的事情。不管怎么说，至少这部《恶魔城》在系列作品中算是说得过去的一部了。说到游戏里美中不足的部分，那就是游戏的人设依旧不是小岛文美的耽美风格，让人觉得少许遗憾。 **By 猴子**

## 10月9日

### 超时空要塞 边境王牌



PSP

■NBGI
■动作射击
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人



动画版刚刚放完，游戏就已经紧接着发售了。本作采用了《高达战争》系列的引擎，所以玩过该作的朋友应该会对这次的界面很熟悉。当然，系统方面做了大幅修改，毕竟VF和高达是两种完全不同的机体，唱歌系统倒是颇为符合超时空要塞系列的风格。各个人物都有自己的专属技能，不过相信对于喜欢原作的朋友来说会选择的机师是显而易见的了。战斗时的敌人锁定键非常便捷，可以快速瞄准，打击感有待进一步提高。 **By 北斗**



以超时空要塞为主角的作品，游戏注重机体的变形飞行和弹幕回避系统，与高达作品差别明显，是一款很有诚意的作品。近期PSP主机上也没有什么大作，本作则可以陪伴PSP玩家度过一段美好的时光。游戏中登场了四十余架机体和三十余位主人公，包含了四款动漫作品。战斗画面华丽，游戏中经常会出现漫天导弹的场景。游戏音乐绝对让玩家满意，经典乐曲会使玩家回想起童年的记忆。可惜，本作战斗不够流畅上手较难。 **By 雪飞**



接着《超时空要塞F》第一季动画的完结，这部游戏推出得正是时候。负责游戏开发工作的是曾制作出PSP平台《高达战争》系列作品的Artdink。在游戏中玩家驾驶可变形战斗机在各种环境的战场中与敌人进行作战。游戏的系统和《高达战争》比较相似，但是作为《超时空要塞》，本作体现出了战机的3种形态的特点。游戏的操作手感比《高达战争》系列略逊一筹，但是仍然有很大的提升空间，希望续作会做的更好。 **By 猴子**

## 10月16日

### 勇者别嚣张or2



PSP

■SCEJ
■战略模拟
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人



估计SCEJ在推出1代时只是想要恶搞一下某些游戏，不过出色的创意和不错的游戏素质使得前作获得了较好的反响，这次续作的推出可谓众望所归。在本作中增加了许多新怪物和新勇者，玩家需要熟悉这些新怪物的特性和优缺点以做到更有效的繁殖。更多的战斗地图也使得丰富性进一步提高，扮演魔王然后指挥自己的魔物军团将勇者们打倒这种反传统的思路别说还真让人感觉挺过瘾的，当然要想通关还是需要一定琢磨才行的。 **By 北斗**



小游戏中的经典作品，如今已经衍生成了系列。与前作比较，本作增添了大量新怪物、新勇士，玩家可以战斗的地图也大幅上升。由于增加了大量新怪物，游戏中的培养与繁殖要素更为重要，玩家必须慎重挖掘，仔细思考，才能培养出一支强大的魔物军团。本作将大关卡切分为多个小关卡，每次玩家只要消灭规定数量的勇者即可进入下一场景，这样的设计大大增添了玩家的成就感，并使玩家可以更为自由地支配自己的时间。 **By 雪飞**



经营魔巢培养怪物打倒勇者的超级另类游戏又回来了。这一代的游戏战略性大大提高，游戏难度也随之得到了提升。游戏的系统更加人性化，便于操作。不过游戏的上手比上一作略微难了一些。新增加的无勇者模式可以让玩家进行各种战术的搭配试验，使玩家在战斗之前可以进行练手。各个兵种之间的协调性得到了提高，高级兵种不再是摆设。本作保持了高度内涵与简单画面的结合，是绝对值得好好玩的作品。 **By 猴子**

## 百家争鸣！ 外部の意见看板

台词的时候感觉真是很好玩。游戏的背景音乐虽然简单但和游戏配合的很好，魔王的配音还是那么的传神和搞笑。游戏虽然上手简单，但是有着很深的研究空间。2代中改变了1代战术相对单一（例如蜥蜴人过于实用）的缺点，平衡了怪物的能力，并增加了多种怪物，这就对玩家的战略要求更高了。

**玩家Laura对《超时空要塞 边境王牌》的评价：**和GBX系列不同，本作在评分标准中加入了"COMBO"这一项，最大的COMBO得分是2万，COMBO的分数对最后的评价有着直接的影响。作为Macross系列最大的卖点就是精彩的空战了，这次的很多关卡中有对敌王牌的击落判定，快速击落会有1万分的奖励。另外，上色系统比较有意思，可以给自己喜欢的机体进行涂装，爽快感和成就感真是棒极了！

**玩家小尹对《超时空要塞 边境王牌》的评价：**早在FC时代的那款MACROSS就已经留下了深刻的印象，虽然当时的画面非常简单，但是机体的3段变形给人留下了深刻的印象。这次的"边境王牌"素质很不错，虽然初看起来与《高达战争》系列的界面非常相像，不过深入游戏后就会发现是两种完全不同的风格。头衔系统的加入增加了不少新鲜感，例如剧情机师的加入就有对应的头衔，而另外一些和游戏的完成度、完成评价、驾驶员入手情况、战机入手情况、游戏时间、格斗使用率、对战次数等等条件挂钩，非常丰富，也是需要花费长时间才能收集圆满的东东。另外，对于动画原作的爱好者来说，能在游戏中看到三角恋重现还是觉得挺有意思的。

**玩家贝尔蒙特对《恶魔城·被夺走的刻印》的评价：**不得不说，吸血鬼猎人世家贝尔蒙特家族如今真是没落了，掌机上的这几作主角鲜有该家族后人登场了，本作女主角也是如此。游戏中所有的攻击依赖于这次新增的刻印系统，其实刻印系统与魂系统还是比较相像的，都是打败不同敌人后可以获得不同的能力，区别在于刻印系统可以对数个刻印能力进行组合使用。如果不救出全部村民的话，女主角就会牺牲自己去拯救世界……看来助人为乐还是有好处的啊（汗）。

# 解构恐惧

## 交织的罪与罚——《寂静岭 归乡》剧情解读

16卷

在这个专栏中，我们已经从各个方面聊到了恐怖游戏的代表作之一：『生化危机』系列。而从这一期开始，我们将要进入『寂静岭』的世界。与『生化危机』那种好莱坞式的感官刺激不同，『寂静岭』系列更偏重于心理层面的拷问。每一代『寂静岭』都像是一本构思精巧的心理悬疑小说，而其中所包含的各种关于人性、情感和宗教的元素更是发人深省。或许，通过今后几期的文章，能够引出各位『寂静岭』玩家进一步的思考而探究。

□文 猴子

前段时间在PS3、XBOX360平台上同时发售的恐怖游戏大作《寂静岭 归乡》（寂静岭5）给喜欢这个系列的玩家带来了不小的震撼。次世代画面是游戏最大的卖点，而游戏风格的延续则是使该作保持系列魅力的一个重要原因。和每一代《寂静岭》一样，《归乡》的剧情也是许多玩家所关心的话题。这一代的故事依旧围绕着神秘的小镇"寂静岭"充满邪教气息的与社团组织"秩序会"（The Order）展开，但是游戏的舞台除了寂静岭之外还有另外一个小镇——"牧羊人溪谷"（Shepherd' s Glen），也就是故事主人公Alex Shepherd的故乡。

### 古老的诅咒：叛教者的牺牲

虽然游戏的舞台在这代一分为二，但是牧羊人溪谷和寂静岭之间的联系却是紧密的。实际上，牧羊人溪谷的创建者们，正是从寂静岭的教团中分离出来的成员。这些人包括主人公Alex的家族（Shepherd家族）、女主角Elle的家族（Holloway家族），以及镇长Bartlett和医生Fitch的家族。这些人在150年前离开寂静岭，创建牧羊人溪谷的时候，就背叛了寂静岭的教团组织。为了避免触怒教团的神灵，他们在离开的时候与教团签下一个约定：每隔50年，就向教团之神奉献4个孩子作为祭品，以维护新建小镇的平安。（这就是主人公在最后探索的时候，可以找到几个孩子的墓，而这些儿童的死亡时间正好间隔50年的原因。）这个契约一直保持着，直到游戏的剧情发生之前，一个意外带来的悲剧使一切发生了改变。

在牧羊人溪谷建立150周年的时候，4个家族要按照契约重新向教团贡献牺牲品，这次被牺牲掉的人中，有镇长的儿子Joey、医生的女儿Scarlet、Elle的妹妹Nora，以及Shepherd家的一个儿子。按照这家户主，也就是Alex的父亲Adam Shepherd的安排，应该被送去做祭品的正是主人公Alex。从他出生的时候开始，Alex就背负着如此的命运，但是他却一无所知。

### 意外的悲剧：一个戒指引发的血案

Adam和妻子Lillian对于Alex的牺牲当然舍不得，但是不这么做是不行的，于是家族的希望——继承者Josh继Alex之后诞生了（汗）。由于Josh要作为家族的继承者，所以Adam夫妇平时对他的偏爱也远远超过了Alex。实际上，为了不让Alex的牺牲使自己过于心痛，Adam在平时就尽量对Alex冷漠相待，促使他恨上自己，这样在下手的时候就不会这么痛苦了（大汗）。而Alex一直被父母冷落，自己明明和弟弟一样是家里的孩子，但是却得不到公平的待遇。这一点我们可以从家中遗落的那盘磁带看出。在录音里，父亲教训Josh说他的身份和使命与Alex不一样，在父亲看来，Josh是家族的继承者，而Alex不过是个即将被杀掉祭神的牺牲品。对这两个儿子亲疏有别是理所当然的。但是这个自私的决定也造成了后来一切悲惨故事的根源，当他把家传的戒指给Josh的时候，悲剧就已经开始了。

Josh在得到戒指之后，没有听从父亲的话，在晚上与Alex偷偷在湖中划船的时候，Josh把戒指拿出来给Alex看，这导致了Alex的嫉妒和愤怒。两个人在争抢戒指的时候，Josh失足落入湖中，溺水身亡。父亲当初制订的家族计划也因此而彻底落空。他在失去继承人的时候，还面临一个更加痛苦的抉择：到小镇建立150年的时候，他还得把Alex献出去作为祭品，这就意味着两个儿子都要失去。于是父亲出于私心决定保住唯一的儿子Alex，为了不使他受到伤害，父亲将Alex送到了一所精神病院，而且把自己在部队服役时用过的狗牌给了他，让他以为自己一直在当兵。由于Alex在精神病院里每天受到各种"疗法"的刺激，久而久之他也忘记了曾经发生在家中的悲剧，真的把自己当成了一个服役的军人。后来他离开了医院（究竟是怎么出来的不得而知，但是根据游戏开始在医院中得到的报告书和后来的医院结局来看，从医院206房间逃脱的病人就是Alex），搭着《寂静岭 起源》的主人公驾驶的卡车回到了自己的家乡。

### 背叛的惩罚：失踪者的小镇

当Alex回到牧羊人溪谷的时候，他发现镇上几乎空无一人。而家中也只有母亲在那里，父亲和Josh都不见了（在当时他的记忆里，Josh依然是活着的）。后来他从Elle等人那里得知，镇子上每天都有大量的人失踪。实际上，这些事件背后的黑手正是来自寂静岭的教团，那些被称作"秩序兵"（Order Soldier）的人将牧羊人溪谷的居民逐一绑架或杀害，这是作为他们背叛契约的惩罚。在小镇建立150周年的祭典上，四个创始人家族本来都应该献出一个孩子作为牺牲，其中的三个家庭也确实这样做了。但是身为四个创始家族之一的Shepherd家，并没有献出自己的孩子。Adam成了背叛者，导致了灾难的降临。

对于来自寂静岭的惩罚，四个家族的家长十分清楚。因为一个人的背叛，其他三个家庭的牺牲变得毫无意义。于是镇长和医生便陷入了绝望与悔恨之中，一个每天靠酗酒和挖坟打发日子，另一个则试图以自残的方式赎罪。另外两个知情者，Elle的母亲Judge Holloway与修理工Curtis对于寂静岭的诅咒也无计可施，于是干脆沦为他们的帮凶。他们两个与秩序会的人串通一气，为的是将Alex一家杀光，以补偿自己背叛的罪过。实际上他们也是被拉下水的，如果没有Adam的背叛，镇子也不会变成这样。当Alex和Elle一起调查事情的真相时，Holloway利用他对自己的信任把他们引进一个个谜局之中，直到最后才露出自己的真面目。

### 扭曲的复仇：祭品的变异与怨念

另外三个被作为牺牲品的孩子虽然已死，但是他们的灵魂并未因此而得到安息。这三个孩子的冤魂在里世界幻化成为面目丑陋、造型怪异的生物，将人类内心最为扭曲的部分毫无保留地展现出来。镇长的儿子变成的Sepulcher原形是一个拳击手，在它四周的沙袋一样的肉坨则是它练习拳击的沙袋。他对自己的父亲十分怨恨，在一瞬之间就将其扑杀。令人感到讽刺的是，他的父亲在临死之前都没有认出这个怪物是自己儿子所变，还把它当成了教团的东西。医生的女儿Scarlet的变异比较独特，她的灵魂依附在一个陶瓷娃娃之中，在Alex把它带到自己父亲面前的时候，陶瓷娃娃像丧尸还魂般复活，使医生的罪恶之血彻底从身体里流出。看起来她对自己的父亲并没有那么憎恨，反倒是帮助他解脱了一般。而Elle的妹妹Nora变成的Asphyxia则完全成了由数个人体纠结在一起的多节爬虫一般的怪物，可以说它的造型在这几个BOSS里是最扭曲的，而其名字的意义"窒息"也使人感到无限的憋闷。但是它与前两个怪物不同，并没有向杀死自己的母亲复仇。这其中的原因不得而知，最大的可能就是Judge Holloway这个角色还有用，所以编剧让她活了下来。不过也没有活过太久，过了一章之后，她就在企图杀害Alex的时候被Alex夺过电钻钻死了（汗）。

### 沉痛的结局：生与死的惩罚和救赎

这个故事从一开始就注定是要以悲剧收场的。而且所有的人物必须为自己的所作所为付出代价。Shepherd夫妇这对悲剧的始作俑者落入教团之手，母亲遭受如同车裂一般残忍的酷刑，玩家操纵的Alex必须亲手杀死她才能减轻她的痛苦。父亲则是被三角头的刽子手用大刀从中间活生生地劈成了两半，这是教团对于背叛者的处刑。镇长和医生都被自己孩子幻化的怪物所杀，而Judge Holloway与Curtis这两个为虎作伥的人则死在Alex手里。但是，在游戏中遭到最大惩罚的却是Alex自己。他失去了所有的亲人，父母、弟弟，都在瞬间离自己远去。而这一切都起因都是那次鲁莽的行为所致。Alex在最后摆脱了牺牲品的命运，却也因此失去了所有。如果说还有什么作为补偿的，那大概就是与Elle的重聚吧。在整个游戏通篇阴暗的基调下，依旧有Elle这样单纯地为了一个念头而去努力的角色，她的存在不仅对Alex是一个支撑，对于所有玩过这个游戏的人来说，这也是阴沉晦涩的故事中唯一值得让大家眼前一亮的地方。在Good Ending的最后，Alex和Elle终于走到一起，这一幕令无数人欣慰。

# 勇者のくせになまいきだor2

# 勇者们都必须死！自行切腹见鬼去吧！

我，名为灭世之大魔王，我的目标就是毁灭世界，不将所有的勇者都消灭，不足以平息我心头之恨。自从上次的决战之后，我再度苏醒，率领我那无坚不摧的魔物军团卷土重来，誓要将所有勇者战翻，让所有的勇者都见鬼去吧！

□文/七曜




| PS Portable PSP | 本刊译名：勇者别嚣张2 | | 2008年10月16日 |
|---|---|---|---|
| 益智 | SCEJ | 3980日元 | 日版 |
| UMD | 1-2人 | 897K | 全年龄 |

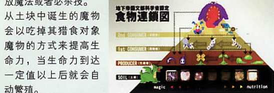
## 新的进化！魔物军团的变异！

当迷宫中的环境变成了，会使得自己种族面临灭绝的危机时，苔类、虫类、蜥蜴类、元素类、莉莉丝类等魔物就有可能会为了适应新的环境而出现变异，成为新的种类。发生生态变异后，某些魔物就会变化为异常种或者巨大种等等拥有各式各样特性的新物种。如果在变异准备状态中按住R键不放来引发迷宫地震，就可以阻止变异的发生。另外，除了阻止变异外，迷宫地震还具备让勇者在一定时间内无法动弹的效果。

各个物种的特征在此做一个详细的说明。基本种是拥有最多变化能力的物种。在变异种类中是平衡性最好的，被勇者打倒、或者由大魔王清除的数量越多就容易引发变异。异常种因为被天敌的魔物猎食而引发突变的物种。这种物种有着对勇者附加异常状态的能力，但生命值和攻击力较低。巨大种会在常发生饿死情况时变异而成的物种。虽然生命力与攻击力高，但缺点是移动力低，吸收同种魔物以积蓄一定的“养分”或“魔分”就会分裂成两只。

## 魔物军团的创造和繁衍

在迷宫内的土块中，只要上面有图案的，那么就含有“养分”和“魔分”，用凿子挖掘这些土块就能诞生魔物，当然都是最低级的。“养分”和“魔分”中分别含有苔类和元素类两种搬运型魔物，只要用○键调查土块，就可以确认在土里含有多少“养分”和“魔分”，不同类型的土块会诞生不同类型魔物，这一点一定要分清楚。那么想要获得更高级的魔物就需要累积“养分”和“魔分”，一共这么几种方式：经由苔类和元素类魔物来搬运；拥有“养分”和“魔分”的魔物被消灭或者自然衰老死亡；自己由凿子掘死自己的魔物；打倒勇者；勇者施放魔法或者必杀技。




从土块中诞生的魔物会以吃掉其猎食对象魔物的方式来提高生命力，当生命力到达一定值以上后就会自动繁殖。

## 魔物军团的饲养

本作前期的战斗主力应以蜥蜴类为主；后期以龙类为主，无论前、后期都应该要配合恶魔、石魔像和淑女的强大辅助能力。蜥蜴类和恶魔类是同级的魔物，要生产恶魔类就要让生产的土块周围没有任何其他土块，这样就能形成恶魔的巢穴。而周围有一个接邻的土块，那么就是蜥蜴类的巢穴。饲养最好的方法是圈养，挖很多小房间，3x3或6x6左右，房间之间用一个窄门相连，里面先养一条幼虫，这样有助幼虫的发展，当发展满了，再把通道开宽一点，把蜥蜴类引进去，如此类推。除非为了铺路，否则尽可能每一块砖都能敲出魔物。勇者在一大片的广场中最容易迷路，一般情况下，建一个稍大的广场，周边做很多互为相连的小广场，小广场再接小房间，中间多为互通。

## 所有魔物军团种族检阅，全面大剖析！

### 苔类

猎食对象为相邻土壤里的养分，天敌为虫类。拥有吸收土壤的养分，再将其还原至土壤的能力。但生命力与养分积蓄到一定值，就会成长为花苞。能直线前进直到撞上墙壁，花能散播出胞子来使勇者麻痹，而在其枯萎时又会长出新的苔。

### 虫类

猎食对象为苔类，天敌为蜥蜴类、莉莉丝类。捕食苔类使养分到达一定值以上会成长为蛹。经过一段时间会从蛹变成飞虫，飞虫猎食苔类积存养分就会生下新的虫。在变成蛹的状态下是无法动弹的，不在勇者入侵前变为飞虫的话，只是一个障碍物而已。

### 蜥蜴类

猎食对象为虫类，天敌为龙类。会在宽5格以上的广场筑巢，战斗力很高，是绝对的主力兵种之一。

### 元素类

猎食对象为相邻土壤里的魔分，天敌为莉莉丝类。拥有和苔类相似的能力，吸收土壤里的魔分再将其还原到土壤里。直线前进直到撞上墙壁的行动方式也相同。可以附身在勇者的尸体上或者魔法阵中而还原成魔分。

### 莉莉丝类

猎食对象为虫类、元素类，天敌为龙类。除了会对和自己在同一直线上的勇者发动远距离攻击外，偶尔会也会分泌一种名为费洛蒙的物体。勇者如果碰到就会在一定时间内无法行动。

### 龙类

猎食对象为除了大魔王以外的所有魔物，并且没有天敌。拥有极高的能力，但是只能往左右移动，如果生命力低于一定数值就会产卵。依照产卵为止积蓄的养分，来决定所生下龙的种类。虽然直线喷出的火焰土息很强。但缺点是会同时伤害到自己的魔物同伴。

### 恶魔类

猎食对象为蜥蜴类、元素类、莉莉丝类和骷髅类，天敌为龙类。敲击在第1层或者第4层作出的魔法阵就会出现。养分多的恶魔能提升所有魔物的物理防御力；魔分多的恶魔能提升所有魔物的魔法防御力。

### 石魔像类

猎食对象为蜥蜴类，没有天敌。敲击第2层或第4层的魔法阵就会出现。养分多的石魔像能提升所有魔物的物理攻击力；魔分多的石魔像能提升所有魔物的魔法攻击力。

### 淑女类

猎食对象为莉莉丝类，没有天敌。敲击第3层或第4层的魔法阵就会出现。当勇者接近时会躲藏到地下，其作用主要是特殊能力。养分多的淑女能使抑制勇者的士气不容易上升。魔分多的淑女能降低勇者士气的最大值。

### 骷髅类

没有猎食对象，天敌为龙类和恶魔类。敲击勇者的尸体就会诞生，尸体残留的魔分越多，就会产生越强的骷髅。

# FACEBREAKER

想要发泄平日的压力吗？想要尝试把讨厌的人打得鼻青脸肿吗？那就试试EA为大家带来的这款《破相拳击》吧！本作目前推出了PS3和Xbox360两个版本，而Wii版也将于今年11月底发售。这个游戏表现手法非常夸张，特别是人的面部刻画，在遭到击打时的面部扭曲给人留下了深刻的印象。 □文/小沛

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：破相拳击 | | | 2008年9月5日 |
|---|---|---|---|---|
| | 对战格斗 | EA Sports | 49.99美元 | 美版 |
| | DVD-ROM | 1-2人 | 980KB | 10岁以上 |

# 挥动拳头发泄压抑在心中的怒火！

## 一举消灭对手的必杀

本游戏中设定能量槽，而这里的能量槽并不是像其他格斗游戏那样，需要攒满了才能使用，而是表示在不同程度，玩家使出必杀的威力也不同。必杀技的使用方法有两种，一种是：X、X、Y，另一种是A、A、Y。在前三级能量的必杀中，都是给对手的体力造成重创，或者是将对手击倒一次。如果攒到了第四级，那么必杀将带给对方直接KO出局的悲惨下场。本作的必杀技看起来好像很容易使用，但因为在积累能量槽的过程中不能出现任何失误，而且即便发动必杀技，也要看准时机，稍有迟缓就会被对手抓住反击的机会。所以在对战电脑的时候，初级的几个对手还算容易将他们直接KO掉，而到了后来，能够使出一两次普通的必杀就已经不错了。所以大家也不要太贪心，差不多就赶紧打，否则能量槽没有的时候就后悔

←重击面部时的特写给人以超强的震撼感，玩的时候就让玩家热血沸腾。

## 利用快拳速攻取胜

《破相拳击》中的普通攻击分为专打面部的高位拳，和专打腹部的低位拳。游戏的这个设计倒是和真实的拳击比赛相同，只允许击打对手的面部和腹部。尽管每个角色的拳速和击打威力都不太相同，但实际的差异并不是很大。按X键是高位拳，按A键是低位拳。这两种拳的速度都非常快，不过威力一般，因为挨打的人硬直时间很短，于是基本没有连续攻击的判定。也就是说，虽然看起来你的攻击非常犀利迅猛，但只要对方按防御键的话，随时都可以打断你的进攻。不过这两种拳可不是简简单单只有快攻的作用，当按住X或A键不放时，选手便可以进行蓄力。蓄力之后的拳在攻击力上当然有所提升，不过如果对方防御的话还是可以免于伤害。另外，蓄力拳的出拳速度比较慢，如果对方已经冲上来的时候才出拳的话，击中对手的成功率较低，玩家应当要熟练掌握出拳时机。快拳攻击的最大作用并不是削减对手的体力，而是积攒屏幕下方的能量槽，能量槽分为四级，只有靠不断击打对手才能够积累，而在积累过程中如果遭到对方的攻击，则积累的能量槽会被清空。至于能量槽的作用，我们前面提到了。

## 战斗中的高级技巧 制胜招数详解

作为一款格斗游戏，其中必然会有很多高级的技巧，而本作中虽然没有什么华丽的连续技，但却有精彩的攻防战技巧，以下我们就为大家简单总结一下。

首先要说的是防御反击，按RT键是防御，在防御的同时按X或A键就可以实施反击。具体来说就是，当对方用高位拳攻击你，并且此时被你成功防御，然后你再按高位拳就可以发起反击。这里需要注意的是，防御和反击之间的间隔非常短，不可能先防御之后过了一会儿还可以反击，所以在实战中建议大家最好全程按住RT键不放，这样一来，平时可以当作普通攻击，而在被打的时候也可以自动转为防御反击。

其次的技巧就是“摔投技”，当然，因为这是拳击比赛，所以所谓的摔投就是推开对方，自己占据有利的地势。这个技巧的使用时机就是当自己快要被逼到角落的时候，一旦发动摔投成功，就会反把对手推进角落，之后就不要客气，发起猛烈进攻吧！

在胜利之后，玩家可以嘲弄敌人，或看着对手鼻青脸肿地发表比赛感言。看来这个游戏的确不是什么运动游戏，纯粹就是一个披着游戏外衣的撒气桶。

## CHECK UP! 比赛之外的超级惊喜！

EA SPORTS的这个游戏是以拳击运动为基础，包括规则方面也都是比较忠实于现实的比赛，不过至于表现手法则非常夸张。这个游戏的内容非常简单，与一般的格斗游戏相比，人物的数量不算多，而且每个人的招式差异也不大，但就是因为比赛的过程足够爽快刺激，所以本作非常适合大家作为发泄的工具来利用。游戏通过叫做“仿真游戏面孔”的自订面孔产生器，激发玩家战斗的原动力，玩家可利用 Xbox LIVE Vision摄像头或PLAYSTATION Eye，将玩家自己的面孔或是声名狼籍的他人面孔，直接上传至玩家的游戏主机。玩家也可以利用一般的照片，通过在线“拳手画像馆”与全世界分享你的杰作。玩家可以经由 EA SPORTS World 即刻将个人自创的拳手下载至游戏当中，或是查找上个月试玩版释出之后所产生的 3 万多名拳手。怎么样？是不是觉得这个设计非常“解恨”呢？不仅如此，游戏借由实时面部变形机制，玩家可以猛揍对手的脸，重击对手的身体，直到觉得时机正确，然后施展出必杀绝技。《破相拳击》就是要打烂对手的脸，让玩家体验通体舒畅的感觉！

←角色中还有忍者，不过依然只能用拳头打。

# GOLDEN AXE BEAST RIDE

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：战斧 野兽骑士 | | 2008年10月14日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | SEGA | 49.99美元 | 美版 |
| | DVD-ROM | 1人 | 560KB | 17岁以上 |

《战斧》是由SEGA的旧金山工作室所开发，这款新作虽然是3D表现，但很多细节上都延续了玩家们熟悉的初代《战斧》的设定。这其中最为怀旧的就是可以骑各种怪兽，以及释放魔法。另外，游戏还加入了少许RPG元素，使角色可以升级来抗衡更凶猛的怪物。可惜的是，这个游戏过于追求以前的感觉，场景比较单调，基本是直线通过各个场景，所有的机关都很容易解开，分支路线也非常少。本作的故事情节与初代非常相似，就是要消灭敌人，并保护自己的族人，或许SEGA就是想要让玩家彻底感受一下怀旧的感觉，但现在的玩家大多数都习惯了《战神》的那种恢宏场景以及炫目的打斗，在他们看来，这个游戏似乎是粗糙了一点。 □文/小沛



# 世嘉为吸引老玩家打出的怀旧牌！

## 主角的升级换装系统

这款游戏有一定的RPG要素，而这个要素最明显的体现就是女主角的换装，从而提升一定的能力。主角在游戏中会通过经验值奖励和过关的固定剧情来更换武器和衣服，从一开始的原始短裙，到后来一步步装备上铠甲，并且武器也由原始的大剑变成装饰非常华丽的宝剑。



不过虽然换装之后的攻防能力有所提升，但因为关卡中的敌人也越来越强，于是玩家就会感觉似乎主角的能力没有什么变化。这个换装系统最大的功用不是为了提升能力，而是让主角看起来更漂亮而已。

主角的另外一种升级就是魔法，不过这种所谓的升级并没有什么实际的提升，只不过是魔法越来越多罢了。获取魔法的手段很简单，就是在特定的地方获取。

## 其余实用攻防技巧

以上我们介绍的都是最为常用而且实用的技巧，下面介绍的攻防技巧则有着一定的欣赏性，在实用方面虽然比不上前面，但也应该熟练掌握。

首先是RB防御，这个能力除了能够格挡敌人的进攻，还可以回击某些敌人的魔法（蓝色），当敌人对你发射蓝色的魔法光波时，在魔法打到你的瞬间按RB就可以把魔法反弹回去，并且正好打死那个法师。不过因为防御的动作比较缓慢，所以按键的时机应该稍微提前一点儿。

然后是加速跑中进行轻和重攻击。在被敌人围困的时候可以用这招突围，也就是按LT加速跑时再按X或A即可。另外，跳跃中按X+A为空中飞腿，如果敌人骑着野兽来攻击你，那就使用这个招式把他踢下来吧，然后记得自己骑上野兽，否则野兽还会被别人骑上，非常不好对付。野兽自己也有体力，如果想要骑的话，千万别把它打死。

## 灵活多变的攻击系统

本作的副标题叫野兽骑士，但实际上这个设定只不过是为了向初代致敬。因为骑上野兽之后的攻击方式只有三种，一个是按X的近距离重攻击，一个是按A的近距离轻攻击，（但其实这两种攻击的威力差不多，只不过部分怪兽可以按X键发动持续攻击，所以威力更大。）最后一个就是XA同时按的远距离攻击。

骑野兽的攻击的确实单调了一些，不过女主角自身的攻击就不同了，绝对是本游戏的一大亮点。首先咱们先来看一下键位的设定，按A是轻斩，X是重斩，Y为跳跃，B是放魔法，A+X是吹飞技，LB是闪避，RB是防御及格挡，LT是加速跑，RT是上下坐骑，左摇杆是控制走路，右摇杆是控制视野，十字键则是魔法选择。

主角的攻击方式大致就是轻重斩的搭配，例如：AAA，AY，AAY，YAA，AA+X 等等，这些组合没有固定的模式。另外，除了普通的快速攻击，如果大家在输入指令时稍微延时的话，还可以发动威力强劲的特殊攻击。例如AAA，如果按照普通速度输入的话，就是最简单的三连斩，但你按完第一下A后别立刻再按A，稍微等一会儿，等主角快收刀时迅速按A，成功的话武器会带蓝色的火光，在第二下成果的基础上，如果第三下还是延时攻击并成功的话，那就会发动带火光的大刀，威力比平时要大出很多。至于发动的时机，我们在这里不太好简单说明，大家自己慢慢练习，几乎每一招都可以有这样的效果，在对付强敌时是非常有效的。



## 迅速敏捷的闪避系统

本作的闪避系统绝对是整个攻击系统中最实用，而且最值得研究的地方。前面我们说了按LB就是闪避动作，闪避成功后立刻会跑到敌人的身后，不过这可不是就完成了，玩家在闪避之后如果迅速出招的话就会发动带火光的特殊攻击。不过即便使出了特殊攻击，但这还不是最理想的效果，如果出招的时间最佳的话，则会出现断头、断臂等华丽的必杀终结技。到底怎么样才能使用呢？我们下面就来详细说明一下。

首先，敌人的攻击分为红光、蓝光和绿光，也就是敌人武器发出的光。红光：为重攻击，只能用LB进行闪避，如果用RB防御的话，虽然能够防得住，但自己会有长时间的硬直，不但无法还手，而且也无法防御接下来的招数。蓝光：为轻攻击，可以用RB来防御，防御成功就会出现架招，使对手产生硬直，此时就可以还手了。这里我们建议大家不要用闪避来对付蓝光敌人，因为部分蓝光的攻击是全方位的旋转，根本闪不了。绿光为吹飞攻击，用RB防御就行，当然闪避也可以。

了解了什么时候该闪避以后，下面我们就说说闪避之后的攻击动作。首先是轻重斩，在闪避之后可以发动大威力的火焰攻击。其次是吹飞，闪避之后的吹飞绝对不可小视，对付很多小兵的围攻时可以起到解围的作用，包括对付BOSS时也可以打断对方的疯狂快攻。然后是魔法攻击，威力不大，但范围很广，可以造成周围敌人的暂时硬直，其作用就是保命。

# FRACTURE

# 运用改变地形的强大科技武器对抗生化士兵武装的国家敌人

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：裂痕 | | 2008年10月7日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作射击 | LucasArts | 59.99美元 | 美版 |
| | DVD | 1人 | IMb | 17岁以上 |



## 故事背景

游戏为科幻题材，故事背景设定为距今150年后的2161年，这时的北美大陆已经因为大规模的地震灾难而被一分为二，以被冰化的密西西比河为分界的美国东西部地区也分裂成了两个国家——东部大西洋联盟与西部太平洋共和国，两个阵营因为不同的理念长期保持着警戒的紧张状态，并不断有摩擦冲突产生，最后终于爆发了全面战争。我们的主人公即是东部大西洋联盟的一名特种士兵，持有联盟开发的超科技自动化武器装备，而主人公所要面对的对手也不是吃素的，共和国方面拥有先进基因工程技术培育出的强大电子生化战士部队。



←主角的武器有着各种神奇的功效。

## SYSTEM 自己制造掩体

这是这款游戏最大的特色，运用各种方法改变战场的地形使之更有利于自己。主人公的枪可发射具有特殊效果的榴弹，能让松软的地表按自己意愿隆起或下陷，由此达到平常无法到达的地方。在战场上对着任意一块土质松软地型按RB和LB键就能让其立刻凭空隆起或下陷，且能反复多次，利用隆起的地表既可以将之做为踏脚物跳到更高的地方，下陷的土地则会露出藏于下面的入口之类的东西，同时也能躲在里面当掩体使用，遇到面前有大批敌人向你射击附近又无处可藏时就要及时地制造掩体。



## SYSTEM 各种手雷的妙用

手雷即是扔出去爆炸用来杀伤敌人的投掷武器，不过在本作中这只是用途之一。游戏中设定了多种手雷供玩家使用，在战斗中可按方向键进行切换。除了爆炸攻击用手雷外，还有和榴弹具有相同效果的改变地形用手雷，扔到地上后就会让该土地向上隆起，因为是抛物线状扔出所以要比用枪更为安全，躲在掩体后面也能进行工事。还有一种更为特殊，扔出后会让土地上长出一根长柱子，主要用来顶起某些物体或天花板之类的东西“捅破”，有时也可作为武器来攻击敌人。



## SYSTEM 灵活运用改变地形

灵活运用改变地形来有效地消灭敌人才是最大的用处。因为隆起或下陷的是地表，站在上面的人或设在上面的物体也会跟之上升，这就做到了改变敌人位置的结果，由此就形成了很多灵活的战术，比如敌人躲在壕沟里朝你放冷枪，通常的射击很难打到他，这时就可以用榴弹将他周围的土地向上隆起，对方就完全暴露在你的枪口之下了，要杀要剐随便你。而且土地隆起时还具有“弹”的效果，站在正上方的人会像踩到弹簧上一样被弹到空中，所谓的活靶子就是这样了。有些场地上方设有防止敌人从上方侵入的电网，动力源机器则在下边，这时就要绕到下边将动力源连带扎根的土地一起向上隆起，机器就会与自己产生的电网“亲密接触”，然后华丽地爆炸。类似的例子有很多。



## SYSTEM 最值得信赖的各式枪械

虽然时代已经前进到22世纪，但枪械依然是战场上的主角。游戏中的枪械应有尽有，轻机枪、步枪、狙击步枪、火箭发射器等等，现实中常见的一些武器虽然形状与名字不同，基本用途还是一样的，就不繁述了。值得一提的是一种将发射出去的弹丸潜在地下向敌人射去的枪，开火后子弹并不会直接命中敌人，而是会从地下射到敌人的脚底下并爆炸，杀伤力超过手雷等爆炸物，如果能射到敌人密集的地方爆炸会起到相当可观的效果，而在敌方火力猛烈难以前进时，一发“潜地弹”也能非常有效地打开局面。此外，射击时要用右摇杆来手动瞄准，光标移到可有效攻击目标时会变为红色，可由此判断攻击时机与战斗时的站位，某些大型敌人还有可攻击的关键部位，看准红点再打是必不可少的步骤。



→除了常规武器外一些超现代化的科幻武器显相当出彩。

不用多说了 我的任务就是 消灭我的敌人

### 布利格斯

东大西洋联盟的特种战士，拥有强韧的身体素质与丰富的作战经验，能够熟练使用各式高科技武器穿梭游走于战场之上。

# 汉化专递
# EXPRESS CHINESE

由于众所周知的原因，历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少，因为这个原因，家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏，不过一来是繁体中文，二来数量仍然不多。掌机方面则基本上还是靠着国内众多汉化组的辛苦付出。本栏目将为大家介绍各平台最新的中文游戏、游戏汉化状况以及经典汉化游戏回顾。游戏，咱要玩就玩中文的！ □文/北斗

## TOPIC《战争机器2》中文版11月上市

《战争机器2（Gears of War2）》是全球累计销售达450万套的Xbox360代表作《战争机器》续作，本作在剧情方面紧接着前作，并提供比前作规模更大、水准更高，也更为激烈的火爆感觉。《战争机器2》采用的是EpicGames最新研发的加强版次世代游戏引擎“虚幻3引擎”，进一步强化画面表现，并提供包括流体、柔体物理模拟以及呈现数量更为庞大的敌我角色。

在本作中，除了有新人物的出现，还有更多武器、更邪恶的敌人、更大的交通工具，游戏场地也更为广阔，让玩家欣赏到更多动作场面，情绪也更加激昂沸腾。此外，游戏变得更加精致，除了带给玩家更为逼真的体验之外，也更能与游戏融为一体。《战争机器2》的整体步调也变得更紧张刺激，玩家能够在游戏中使用武器出招、用链锯对砍，还能进行危险的决斗。



由于使用了“虚幻3引擎”的先进技术，这次在原作已经非常优秀的画面基础上再次有大幅进化，全新的视觉效果包括环境遮挡、动态光影、更佳的角色光源效果，还能同时在画面上呈现数百名人物，另外还有大幅提升的水底物理特性、更多血迹和弹痕、先进的可摧毁环境、新的气候特效和液体物件。剧情方面，人类将为求生存而展开史诗般的战役，游戏内不断出现的新角色与先前游戏的情节交织，绝对会让玩家在进行游戏时也深受感动，内建的全心互动式摄影机也能以电影呈现方式，让玩家感受到紧张刺激的故事情节。

《战争机器2》中文版将于11月7日全球上市，台湾微软特别准备《战争机器2》中文限量珍藏包回馈玩家，内含《战争机器2》中文限量珍藏版与Xbox 360无线手柄一个，珍藏版以尊荣铁盒包装，内含珍藏版专属Xbox LIVE联机对战专用“突击步枪”一把，以及厚达48页的全彩进口画册及典藏光盘。全彩进口画册内含《战争机器2》相关插画、设计图稿、制作秘辛及人物百科等，而典藏光盘则收录游戏花絮、影片、开发小故事等独家内容，让玩家可以全方位了解《战争机器2》游戏内容。



↑《战争机器2》的素质自然是无须置疑的了，非常的让360玩家们期待的超大作！

另外，台湾微软娱乐装置事业部门副总经理周文英向记者表示今年还会有更多中文化游戏在XB360上出现：“其实还有很多（中文游戏）还没有公布出来……有的目前还在签约阶段，我们对总部的要求是，每年要给我们多少作品，这些作品里面有多少款一定要中文化，因为我们需要这些作品去拓展台湾市场。至于说是哪些作品，我们会列出一份清单，从对台湾最有用的大厂开始，台湾玩家想要的我们几乎都列上了，但两边的合约能不能签约，这是十分麻烦和长远的事……”虽然要感叹一些台湾玩家的幸福，不过我们大陆玩家好歹也还是能“借个东风”啥的。

## PICKUP 经典中文游戏回顾：《兰古瑞萨2》

在前几期的中文游戏回顾中，介绍了一些非常经典的FC游戏，其中有纯汉化的作品，也有我国厂商自制的中文游戏。其实FC上的经典中文游戏还有许多，本栏目的回顾只能尽量挑一些大家最熟悉和最有代表性的作品了。不过虽然是回顾，也不能总把目光停留在太遥远的地方，这期我们就从FC跨入MD时代吧。

提到MD，特别是MD上的中文游戏，就绝对不能不提《兰古瑞萨2》，当年也被翻译成《梦幻模拟战》，而且说实话，后者更有感觉。在当时的许多游戏广告中，最常见的就是关于本作的“中文版”这样一个条目了，毕竟“中文游戏”始终对我国玩家们有着很大的诱惑，在当时更是如此。于是有许多MD玩家都买了







这款“中文版”的《兰古瑞萨2》卡带（当然非原装），拿回家一玩，确实是全中文，当时那个感动啊，谁知还没高兴上几关，就在关卡之间的剧情介绍中重新又看到了那满篇让人头疼的蝌蚪文……一开始还以为是自己眼花，接下来以为是偶尔没翻译到的地方，直到接下来的所有剧情再次回归了蝌蚪文的时代，这才彻底粉碎了当事人心里仅存的一点幻想：这个所谓的“中文版”只不过是一个不负责任的半成品而已！直到数年之后，才有热心玩家制作并在网上发布了真正“完全汉化版”的《兰古瑞萨2》，当再次看到熟悉的开场动画、听到熟悉的背景音乐，以及眼前出现的“梦幻模拟战”几个大字时，真是让人感触良多！

## TOPIC NDS游戏《蓝龙DS》、《西格玛合声》汉化完成

由于缺乏新作推出，这半个月来PSP上没有任何汉化作品或是官方中文版发售，倒是NDS方面，一直保持着不错的汉化节奏。近期发布的NDS汉化游戏有：《蓝龙DS》、《西格玛合声》、《软绵绵战车》、《紫音之王》、《贪吃行星》、《梦猫DS》、《可爱熊之家》和《结界师 黑芒楼袭来》。

其中，《蓝龙DS》由CG汉化组负责汉化，并于十一放出，作为他们的一份礼物和心意。该作是CG汉化组第四个NDS汉化游戏，本次汉化历经20天左右，尽管该小组在NDS图片方面并不是很熟悉，从而在本次的汉化中多走了不少弯路，不过最终在成员们的努力下，使得汉化版能顺利发布。目前本作还不是100%汉化，游戏未汉化内容有：动画部分、部分图片、个别菜单；另外，游戏个别地方会出现少数乱码，将会在后面的版本中改进。




《西格玛合声》由中华ACG民间协会负责汉化，对于这样一款解谜和剧情推理要素很重的作品来说，能够玩到汉化版对我国玩家的帮助还是很大的。最后，相关负责人表示：虽然该汉化版已经过通关测试，但本游戏根据推理结果的不同而剧情也不同，因而无法测试得面面俱到。

《结界师 黑芒楼袭来》是由OREZERO个人进行汉化的，最初发布的只是部分汉化版：剧情全汉化，支援对话没有汉化隐藏人物正守大叔部分（隐藏模式），图片汉化度35%，未汉化小游戏及联机部分还有章节标题的图片。不过之后没过两天就已经放出了完全汉化版本。

# TOPIC《小小大星球》中文版

尽管"技术的索尼"这一口号不仅在索尼的普通电子消费品上得到体现，即便是在其PS系的家用主机或是掌机也一直以强大的硬件性能为卖点。不过，这种情况在近几年来似乎已经有所转变，索尼也逐渐开始在自己的游戏主机上制作一些以追求创意而不仅仅是画面效果的作品，并且取得了较高的评价，例如PSP上的《乐克乐克》。同样，在PS3上，本月底发售的新作《小小大星球》也是一款以创意和游戏性至上的作品，更为难得的是，索尼还会全球同时发售中文版的《小小大星球》。

台湾索尼电脑娱乐（SCET）宣布，将于10月在香港、台湾、新加坡等地区同步推出PS3动作冒险游戏《小小大星球（LittleBigPlanet）》的中英文合版。《小小大星球》运用PS3的处理效能来建构充满POP风格、洋溢着温馨触感与拟真物理演算的奇妙世界，让玩家操作可爱的布娃娃角色展开冒险。在麻雀虽小但五脏俱全的"小小大星球"中，是一个蕴藏着不可思议的梦想与无限可能的世界，唯一的限制是玩





←游戏玩法非常简单，但衍生乐趣却极丰富。

家的想像力。玩家可以操作小巧可爱的布娃娃在梦想世界中探险，在故事模式中必须访问星球里的各个神奇国度，为陷入混乱的小小大星球找回和平，并且创造一个属于大家的新星球。在创作模式中，除了能够编辑故事模式中的关卡外，还可以利用为数众多的材质和神奇装置制作原创物品，创造个人专属的全新关卡，通过 PLAYSTATION Network在小小大星球社群发表，并与其他玩家一起游玩。

本作支持PS3专用的PLAYSTATION Eye射频摄影头，玩家可以利用PS Eye拍摄个人图像，制作成独一无二的贴纸来装饰关卡。《小小大星球》的中英文合版预定10月推出，通过BD-ROM光碟与PLAYSTATION Store下载的方式进行发售，除了中英双字幕之外，也还能对应中文语音。另外，索尼还宣布，本作将举办预约赠奖活动，凡是预购本游戏的玩家，皆有机会获得1:1等比例大小的限量特制小小大星球娃娃作为预约特典赠品，如连同PS3主机一同预约，还可以获得印有活泼生动游戏图样的限量特制小小大星球式样提袋。

# PICKUP 经典中文游戏回顾：《太空战士》

在MD时代，其实有着不少的中文原创游戏，这些大多是台湾游戏厂商制作的，包括我们上期介绍过的全崴资讯，同时川普科技在当时也是相当活跃的一份子。而《太空战士》不仅是川普科技在MD上最出风头的一款作品，也同时是MD时代一部非常不错的原创中文RPG游戏。

从本作的标题就可以看出本作是一款严重借鉴FF的游戏（当时受台湾影响，我国将FF普遍翻译成"太空战士"）。而且也确实如此，本作从战斗系统到剧情结构都与超任上的FF6非常相像，例如ATB系统、世界毁灭、召唤兽设定、进入魔界、威力无比的飞行要塞等等。尽管有着如此多的相似之处，但毕竟一款由十余人的国产游戏开发小组能够做出这种水平，已经相当的难能可贵。

客观来讲，本作的画面和音效通过MD联上电视机玩的话在当时只能算是中等偏




←非常熟悉的标题画面。




←主角提姆的冒险刚刚开始。

上的效果，但由于对这些优秀系统的成功借鉴，使得本作不但容易产生亲和感，而且也确实好玩——这一点，比起前些年PC上某《最初幻想》可是好太多了。

游戏在剧情方面也借鉴了许多FF6中的情节，玩过FF6的朋友再来玩本作的话会感到相当之熟悉，而且与FF系列一样也有着召唤兽的设定，发动召唤兽攻击时特效做的非常不错。

游戏中比较恶搞的地方就是那个叫"爱因死躺"的超级电脑和它的兄弟，以及到处找酒喝的转世神官了，游戏在塑造这些角色上做得比较成功。NPC村民们所说的话也会随着剧情的发展而有不同，可见厂商还是非常细心的。所以尽管本作有着明显的模仿嫌疑，但并不妨碍它对我们的吸引力。《太空战士》绝对是一款值得好好回味的国产中文RPG游戏佳作。

# TOPIC《寄生前夜》的曙光

FC时代可以说是我国汉化游戏的第一春，在那个时候，大陆和台湾涌现出了不少非常杰出的公司，它们基本上是汉化日本游戏以及自己研发原创游戏并重，我们以前介绍过的外星科技、全崴咨讯以及烟山软件公司等等。然而随着FC时代的过去、小霸王的淡出市场以及盗版泛滥，这些公司也终于风光不再。

从之前这段经历来看，虽然这些公司也曾经获得过成功并且在玩家心中留下较深的印象，但是由于盗版卡的出现，使得这些汉化游戏和制作中文游戏的最初一批公司最终没有取得成功，可以说是商业汉化的失败。由于这个原因，使得各游戏公司停止了一切的汉化活动，整个游戏汉化陷入了第一次低谷。自此之后相当长一段时间内，都没有任何游戏被汉化，更不要说原创的中文游戏了。这种情况一直持续到2000年9月左右，一款PS游戏《寄生前夜》展示在大家的眼前，这就是中国第一款非官方汉化游戏，它的汉化作者就是——施珂昱。



施珂昱以个人的身份，独立汉化了PS游戏《寄生前夜》，这款由SQUARE美国公司制作的高品质RPG游戏。该作一经汉化，就在国内引起了极大的反响：它不仅仅是中国第一款非官方汉化游戏，而且还基于当时的主流游戏机型PS。尤为可贵的是，这款游戏汉化采用了PS的BIOS（基本输入输出系统）的日文字库汉化方式。虽然当时的技术条件还并不是很成熟，但是《寄生前夜》的汉化素质还是相当高。然而，第一个盯上鲜艳花朵的往往不是欣赏花的人，而是妄图采摘的人。盗版商利用施珂昱没有将自己的信息放入游戏中这点，不仅窃取了他的劳动成果，还篡改了汉化人的信息。



时隔不久，施珂昱于8月份放出GBA的第一个汉化作品：《恶魔城·白夜协奏曲》完整汉化补丁。自此之后，相对简单、普及面广的GBA游戏汉化工作就纷纷展开，国内的游戏汉化进入了一个较为迅速的发展期。在GBA游戏汉化的带动下，其他机种的游戏也相继被汉化。包括PS、PS2、SFC等机种上的大作纷纷出现汉化版。在这个过程中，一些著名的汉化个人、民间小组也逐渐浮出水面。

也许现在的一些新玩家对施珂昱不是很熟悉，然而提到恶魔城系列，估计就有许多人知道了，除了最初堪称里程碑的《寄生前夜》之外，施珂昱对恶魔城系列的汉化也一直抱有很高的热情，包括之前最新的《恶魔城·废墟肖像》。在那个沉寂的年代，施珂昱能够以一己之力，完成从技术破解、汉化等一系列的工作，实在是非常难能可贵，而游戏汉化从之前的公司负责到民间汉化的巨大转变，也正是自此开始。

# 乱世之华 代天行诛

乱世之下，天道昏冥，善恶不识。窃国者，为诸侯；行恶者，食鱼肉。此人道当立之时，代天行诛之际。




乱花散尽，死生无铭，一度活跃于日本历史阴暗面的忍者，以其职业的隐密性、经历的传奇性，历来皆为人们所津津乐道，而以此作为题材的游戏更是层出不穷：例如FC时代的《影子传说》、《伊忍道》，TECMO的《忍者龙剑传》系列，SEGA的《SHINOBI》、《KUNOICHI》系列，以及根据同名动漫改编的《火影忍者》，尚未发售微软的《忍者之刃》（突发奇想，不知《忍者神龟》能不能算得上，虽是美帝之作，但好歹亦架上了忍者之名）……不过这些游戏中的忍者大多飞檐走壁、神通广大，不是穿梭于绝崖之上，就是横行于高厦之间，而其五花八门的忍术更犹如西式的魔法一般，绚烂多变，令人眼花缭乱。大抵只一块蒙面巾、一柄日式刀方能使之有别于蜘蛛侠、蝙蝠侠、超人、波斯王子……若干。要说到真实反映忍者世界的游戏，虽然亦有《忍道》系列、《红忍》云云，但真若溯其根源、推其翘楚，却不得不提及《天诛》系列。正如题名，《天诛》系列取意于"代天行道，诛灭恶势"，立意于立体忍者活剧，是鲜见的现实题材忍者游戏。（当然，游戏中为剧情需要亦引入了诸如冥王、恶鬼、式神等超现实要素，不过总体上以主角的行动能力、战斗方式、活动场景来判断，却是没有脱离普通人类的范畴，所以在诸多同类作品当中，将其定义为现实题材想来亦可算是理所当然的。）

要说《天诛》究竟是一个什么样的游戏，就必须重新审视忍者这个职业。历来各类日本游戏、动漫将之吹得神乎其神，好像上天入地、无所不能一般。但事实上他们其实更像是一群以组织为单位进行活动的杀手或是间谍，从事追踪、破坏、保镖、暗杀、送信、侦查军情、扰乱敌军等等一干行当，其中既有受命于各大势力的，亦不乏民间自发产生的。据说日本最早的忍者"大伴细人"出现在那位自命"日出处天子"的圣德太子时期，当时的忍者被称为"志能便"。"斥候"、"乱波"、"叁者"、"目付"等称呼都曾指代过这一类人，直到江户时代，"忍者"这个叫法才成为一个比较正式的概念。这大概是要得益于战国时代的诸侯林立、烽火不绝，而忍者正是各大势力相当理想的争霸利器。

不知不觉2008年已近尾声，不知不觉《天诛》系列诞生已有十载。在这个Wii《天诛4》的发售之年，顾首系列的十年发展史，不禁百感交集：从初代的一跃成名、资料片叠出，到二代的销量"滑铁卢"、制作组无奈易人，至三代的再造高潮、异峰突起，四代的初登次世代平台，及五代、六代的制作消息相继而出……《天诛》系列的发展史，在某种意义上也从侧面反映了近十年整个日本游戏界的发展。作为系列的铁杆粉丝，能于此为系列作一次全面的回顾，甚感幸焉。 □文/狼王库多、责编/七曜

忍者们大抵接受过整套完善的技术训练，不但擅长使用各类武器、暗器，精通窃听、伪装、跟踪、隐匿的方法，甚至还熟谙水性，略通医术，可以说是一个必须自小培养、接受严格训练，技术含量极高的职业。但是这类偷偷摸摸的勾当却大抵与正统武士们的价值观、道德观背道而驰，故而忍者往往来自社会的最底层，位于社会的最底层。说得形象点，对于诸大名而言，武士若算作"家臣"的话，那么忍者，就只是"家奴"而已。正是因为其地位低微、却担负特殊身份，所以忍者们往往在生前隐姓埋名、不留片语只言，默默地执行着各类艰苦、危险的任务……而其死后更是唯黄土一捧，无人记忆，犹如夜中孤寂的无名之花，背负着绽放不曾博人赞誉，凋零亦无人怜惜的宿命。

《天诛》系列秉承了这一贯的传统，严格来说，"力丸"也好，"彩女"也罢，都不能算作是个正式的名谓，仅仅是作为忍者之间以示区别的代号而已。游戏以重现忍者生涯为主题，因此和无双类的"砍草"游戏大相径庭，其中的任务在设计之时大多以隐匿为首要条件，强调在不为敌人发现的情况下，利用忍具、逐个击破、背后偷袭等（当然，在有几代游戏当中，个别关卡中无视隐匿偷袭原则，完全靠正面交锋、无伤过关的话亦可以取得最高评价……），以达成各类通关条件。单打独斗或能以技取胜，但骚乱之间敌人会呼朋引友、诸人一齐群起围之，作为血量不足、攻击、防御没有太多优势的主角来说，绝讨不了便宜——正是这样的游戏设定导致了隐匿到敌人背后进行偷袭，将其一击毙命成为了必然的主流游戏方式。从这点来说，其实《天诛》系列与《MGS》系列、或是《盟军敢死队》这类游戏隐隐之中似乎有着某些极为相似之处，只是游戏的文化背景全然不同而已。个人在打这个系列的游戏时，感觉需要更多的思考、观察和耐心，几乎大部分的时间并非在以力敌人，而是或蹲或伏、或屋檐或贴墙，直至摸清周围敌人的确切数量、各人的行径路线，然后或是屏气等待偷袭的时机、或是制定利用各类忍具、地形屏障或迂回、或引诱、或偷袭的战略。得手只是电石火花般的一瞬间，却需要周密的观察、慎重的思考以及漫长的等待来作铺垫，在茫茫而浮躁的动作游戏领域之中，在玩家们过分追求连击数、击打部位的精准和按键时机准确之时，《天诛》出现可谓ACT界一株奇葩。

## 天诛系列出镜率最高的反角"鬼阴"

鬼阴是一个很奇特的角色，从游戏的1代开始，代代贯穿于系列的主线剧情中，甚至可以说，《天诛》系列的游戏剧情就是由这位装束怪异的反面角色所推动的。在初代的时候，曾有对话表明他是一个拥有数百岁寿命的传说中的忍者，而且和冥王有着莫大的联系——甚至拥有召唤冥王的力量。从2代作为"炎阳座"的一员"朱雀"登场，到1代将冥王复活，直至3代协助天来集团，鬼阴都没有表明其人真正的目的。



←力丸永远的对手，在历代中都有登场。

主题曲《add'ua（祈祷）》

# 天诛壹

**啊啊……/这份祈祷，为日所隐/战已打响，我们所拥有的唯有生命/向天起誓，必然会将您找到/啊啊……/阴暗的雨水，碎裂的雷电/隐藏起身影，宽恕了所有的不归/因为那是超越了所有的泪水/诛灭恶势，这是上天赋予我们的使命/啊啊……**

凡是打过《天诛》第一代的玩家，想必会对这首由村濑由衣演唱的、宛若天籁般的主题曲《add' ua》印象深刻吧？开篇CG如吟如泣之中，先是描绘了烟雾缭绕的漫漫深山之中，忍者们的刻苦修行……继而曲风一变，是那黄昏中被蹂躏得如同废墟般的村落，以及残忍、跋扈的敌人……皎月之下，暗影浮动，是那激烈的缠斗，雪地之中，鲜血四溅，遍是凌乱的脚印。战斗胜利后的如释重负，映衬着朝阳、是那屋檐之上孤寂的背景。歌曲处处透溢着神秘的气息、哀伤却又不乏豪壮之情，仿佛是在叙述着忍者们不为人知的那一面。记得当年的某本音乐杂志在介绍这首主题曲的时候，将歌词附会成是忍者之间的暗语、密语，故而在游戏之中其意境只可意会而不可言传——这也许是游戏制作者的初衷，相信直至今日，真正知道主题曲歌词内容的玩家并不多。不过事实上，这首曲子的歌词是有实际含义的，只是它在表述的时候选择了相当冷僻的语言——豪萨语（注：豪萨语是非洲土语之一。使用该语言的国家主要有尼日利亚和尼日尔，另外喀麦隆、乍得、加纳、塞拉利昂的一些地区也使用该语言）。虽然在村濑由衣的专辑中，也曾出现了这首歌曲的日语版，但相较而言，有的时候语言反倒是理解的累赘，而这来自异国的神秘辞藻似乎更能诠释出这款游戏的主题。

1998年2月26日，《天诛》系列的第一代在PS平台上正式发售。以今天的眼光来看，这是一款人物、场景全3D、仿真度极高的游戏。它倡导潜入、暗杀，极具原创性，开拓出了一片以隐秘行动、现实主义为基准的全新忍者游戏的崭新天地，予人以耳目一新之感。而之后的系列游戏虽然在画面、音效，人物动作的流畅性、复杂性，敌人的兵种、AI，忍具的种类以及地图的设计，视角的转换，操作的方式等等细节部分有了很大的改进，但其着提及游戏的主要方式和设计理念，可以说自初代开始就没有发生过太大的变化。

《天诛壹》在剧情流程设计上并没有花费太多的心思，男女主人公力丸和彩女在外型、装束设计上是比较传统的忍者形象，而其主要的不同还是体现在一个因为防御力、攻击力相对比较高，故而擅长暗杀未遂被敌人察觉后的近身作战，另一个优势则体现在速度和灵巧之上，擅长不为敌人发现，而绕到其背后予以致命一击的战斗方式，而单刀和双刀在使用上其实并没有什么区别。虽然因为选择的主角不同，在过场的即时演算画面中出现的人物、对白会有差异，但整体的流程任务其实是一样的。这一代关卡虽然不多，但整体设计相当不错，不会给人重复的感觉。

在操作上游戏的视角和手感始终是困扰玩家的主要问题之一，另外转身的速度也不尽如人意，无形当中增加了游戏中暗杀的难度，这使得不少玩家曾经为之望而却步。虽然初上手的时候难度比较大，不过一旦适应了这种操作方式后，游戏的乐趣就随之而来了。首先是选择有利地形、利用各种障碍物潜伏着观察敌人的动作、判断敌人行径的路线和转身的间隙，然后等待恰当的时机果断地进行偷袭。另外，游戏除了简单的潜入、暗杀之外，还引入了一个



忍具使用的概念。钩绳是默认的携带忍具，上屋、爬树都少不了将之利用。至于神奇丹则是血瓶，可以随时回复体力（当然在战斗之中回复体力则需要掌握时机，否则血瓶有被敌人打翻的可能性）。五色米是标记道路所用，在迷宫中迷路的时候多少还是能派上点用处。至于手里剑、蒺藜、手雷、烟玉、地雷、毒药团子等等可以说是整个游戏忍具的精髓所在——合理利用的话，既可以使用它们摆脱和敌人的缠斗、清除一些角落中或动物系的敌人，以获取更有利的时机、或顺利离开这处场景，也可以将敌人引诱出固定的区域，以造就各个击破的机会，在近身战中甚至能够取得出乎意料的优势；或是破坏敌人的防御造成进攻的机会，或是直接作为攻击的手段——带上几个地雷的话，有时候可以轻易炸飞BOSS。各种忍具的配合利用，以创造出不同的通关方法，取得更好的通关评价。这个过程往往使得游戏的可玩时间成倍增长。至于在固定关卡取得最高评价"忍术皆传"之后，还会发放奖励忍具，这些特殊的忍具不但创意十足，且极具威力，为整个游戏增添了不少新的游戏方式。

由于《天诛》表现的对象是忍者，故而场景大多是在夜晚，既有错落有致的和式庭院，迷宫般的深宅，亦不乏山鸟啼鸣的野外荒郊，隧道般的洞窟。虽然以现在的眼光来看，这款游戏的整体画面马赛克交错、很多物体都只是些简单的多边形，确实有些惨不忍睹，不过配合其极为出彩的背景音乐、音效，其所营造出的意境、氛围，却达到了很好的烘托效果，令人回味深长。静寂中的犬吠之声，悠扬凄凉，丝竹中的兵刃之响，扣人心弦……即使是现今制作出的同类游戏，却也未必见得就能将之超越。

至于剧情方面，《天诛壹》的背景设置在群雄并起、战火纷飞、生灵涂炭、民不聊生的战国时代。主人公力丸和彩女是东忍流的忍者，从属于虚拟的大名乡田家。乡田家虽然国力弱小，但当家的大名乡田松之信爱民如子，将领内的安宁视为重责，公主菊姬更是清纯可人，这一势力算得是正义的代

表。不过正是这样的乡田家，遭来了意外的横祸。伴随着剧情流程的推进，两位主人公在与敌人对抗之中逐渐得知了鬼阴的出现、冥王的阴谋……这一代没有交代更多的故事，也没有刻意塑造过多的人物性格，但结局CG当中那段如同水墨画般的叙述却突然之间使得所有的言语诠释都变得多余，人物的形象瞬间变得饱满，忍者绝不再是一个苍白的概念：在坍塌隧道的尽头，为了让公主和彩女取得生的机会，力丸放下手中的忍刀，毅然用自己的身体负起了坠落而下的巨石……仅仅是一句"快走"，仅仅是回眸的一瞥，所有的生死离别都湮没在了塌方的巨响之中……公主回到了父亲的怀抱，乡田国迎来了日出。也许很快将不曾有人记忆这一切——英雄的埋骨之处没有泪水和鲜花，没有碑记和铭文，仅一刃忍刀迎风而立，宛若一簇无名之花，冥冥之中，似乎闻得了同伴幽幽的叹息。身为忍者的悲哀和凄凉，在此刻的瞬间得到了升华——这就是忍者的世界、《天诛》的世界，真实而残酷，不需要悲情的点缀，不需要泪水的诠释，却撼人心肺，久久不得平复……

在一代取得巨大的成功之后，时隔年载，加强版《天诛～忍凯旋》再度推出。相较一代，本作增加了两个新的关卡，并在敌人的AI、发现尸体产生警觉等诸多细节方面作出了适当的调整。另外还添设了多国语言以及可以任由玩家自行编辑关卡的"虎之卷"，从而大大提升了游戏的可玩性。《天诛～忍凯旋》的推出，使得这一作的《天诛》愈发完善、完整，而国人接触《天诛》系列，大抵始于本作，倒是一代，并不常见。

之后，在99年11月11日《天诛～忍百选》诞生了。这一作严格来说只是一个任务版性质的游戏。此作集合了来自民间投稿的表、里共计200个关卡，可以说是一款前作"虎之卷"的衍生游戏。由于整个游戏集合了来自四面八方的民间设计思路，故而常常有出乎意料的设定：或是极其刁钻的行径路线，或是近乎恶搞的场景布置，或是大杂烩般的敌人分布……虽然整体来说，这款游戏的可玩性和耐玩性还是相当不错的，但平心而论，"虎之卷"的可利用素材共计也就这么点，而且无法搭建复合型、多层型建筑或场景，所以上百个关卡设计下来，大量的重复、雷同之感想当然尔，是很难避免的。因此《忍百选》这款游戏多少倾于FANS向——要将这200关全破需要的不仅仅是耐心而已，即使是笔者自身，亦未能做到。不过从中亦能看出，《天诛》的这第一代当年在日本曾获得了玩家们多大的支持。

**主题曲《abin bara（目标）》**

## 天诛贰

**神啊，为何如此/人们是如此地渴求/神啊，您深明这份痛楚/雨水，仿若来自上苍的祝福/若是罪恶无法避免，我们将誓死行道/然而，究竟要何去何从/阳光是如此的遥远，令人迷失道路/战斗是如此的艰难，唯能祈求获得救赎/在神的意志之下**

同样是天籁一般的歌声，同样是神秘豪萨语的演绎，《天诛贰》却遭遇到了与前一代截然不同的命运。在一代发售之后，《天诛》系列的版权被美国游戏发行商ACTIVISION收购。2000年11月30日，在PS平台上发售的《天诛贰》虽然开发小组仍然是ACQUIRE，音乐也全部由原班人马制作完成，但其销量却遭遇到了滑铁卢——这大抵是受到了当年亚洲金融危机的影响，不过游戏的本身存在的诟病却也难逃其责。首先是人设存在着很不讨巧的问题：作为女主角的彩女在这一代中的农妇造型堪称丑陋，不符合亚洲人的审美观，这一点尤其表现在即时的游戏画面之中，致使不少玩家在打过了教学关卡后，即望而止步。其次是游戏的难度设定：由于敌人的AI和反应速度都有了明显的提升，而主人公却增加了拔刀、收刀的设定，致使暗杀的难度较前作大为提高；而僵硬的操作系统使得转向和防御变得极为困难，故而在近身作战时，玩家也往往处于相当不利的地位，这想必也是造成这一代玩家大量流失的重要因素之一吧。另外游戏在视频上存在缩水、跳帧、游戏视角恶劣的现象，而敌我重合、乃至穿越敌人身体、建筑物的BUG也不时出现——甚至曾在BOSS战中遇到过因为卡在障碍物中而动弹不得、最后莫名其妙输掉游戏的情况。

虽然存在着那么的问题，却不代表可以否定这一代在系列中的地位。相反地，笔者却一直坚持《天诛贰》是截止到目前为止系列最高作的观点——当然，这与主流观点也许是相悖的。和前作不同，二代不再仅仅局限于灰暗的夜晚画面，白昼场景、野外场景的大量加入使得游戏画面的亮度整体得以提升，而色彩的强烈对比亦使得游戏的色调变得异常明朗，和前代所营造的压抑、紧张的意境可以说截然不同，就这一点而言，在系列之中，实属异类。纵观历代作品，《天诛贰》其实是自由度最高的一作：这主要体现在关卡地图很大，可选择的前行路线很多之上——由于加入了大量的野外场景，山林、雪地、农田、神社、村落……广阔的场景使得很多关卡摆脱了"华山一路"的尴尬局面，这给了玩家充分发挥潜行、暗杀能力的机会。除此之外，BOSS战时的场景也算得是历代最大的——虽然有不少人认为这一作BOSS战的难度可谓是历代最高的，但事实这个难度仅仅是针对力拼而言的，在游戏中只要利用宽广的场景、周边诸多的障碍物，和各式各样的忍具，同BOSS作智的缠斗，几乎都可以轻易取胜——这其实都是拜大场景所赐的游戏自由度，或许这也正是游戏设计者的初衷。

另外，游戏的新增系统也可谓是历代之最。在这一作当中，不仅有了收刀、拔刀的功能，而且第一次加入了可以拖动尸体的设定——既可以利用尸体引开敌人的注意，亦可以暗杀之后将尸体隐藏，达到隐匿行动的目的——在广阔的野外地图上，这其实是有很大实用性的技能。除此之外，游戏还引入了游泳、潜水，隐匿于水中的设定（以刀鞘作为呼吸器，在水中隐藏自己或观察敌人），湖泊、水中神殿作为重要的游戏场景出现，这在历代《天诛》中是独一无二的。不过游戏中没有引入水中、水下战斗系统实属遗憾，敌人不会再淹死于水中，前作中经常使用的"水葬法"全无了用武之地。但是，玩家拿掉在水中、漂浮水上的敌人却同样也是毫无办法的——既无法斩杀，亦不能隐蔽在自身。不仅如此，在某些关卡中，潜水甚至会遇到被鲨鱼活活咬死，手持武器却毫无反抗能力的情况，这多少感觉有些不合情理。毒镖、隐身术等等特殊忍术也首次在游戏中登场，为整个游戏增色不少。而敌方的AI也有了大幅度的提升，不再是机械式的九十度四下转弯观测，甚至懂得绕到玩家的背后或侧面进行暗杀、攻击，这其实大大增加了游戏的趣味性和难度。

至于提及关卡流程，制作组在剧情方面可谓花足了功夫。

这一作力丸和彩女各自拥有了不同的关卡，交织构成了二代的整个故事。而在通关之后，还能选

### "虚无僧"的"天盖"

打天诛之时，曾有旁人经过，对着屏幕惊呼："看，那是什么怪物，长成这样！"定睛一看，不觉哑然，原是顶"天盖"的"虚无僧"。居然将活生生的人认为是怪物，这大抵可算作是一种文化差异吧。游戏中经常在寺庙场景中出现的这种敌人其实是虚无宗（也称普化宗）的门徒。此宗无所依之经典，但倡说虚无吹断为禅那至上之法。其门徒称为普化僧、虚无僧、荐僧、暮露等，皆以"天盖"（一种僧帽，形同鱼篓倒置头上——这也是为什么其在游戏中出现会被认为是怪物的缘故）、尺八（由羌笛发展而言，是为箫的前身的乐器——游戏里经常可见其将之作吹箭使用）、袈裟或挂络（短袈裟）为随身衣物。在日本，这样的装扮是很典型的僧人形象。



←手中锡杖不仅是装饰。

## “临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前”的涵义

九字源自东晋葛洪的《抱朴子》云：“祝曰：‘临兵斗者，皆阵列前行’，凡九字，常当密祝之，无所不辟。”这出自于道家的思想后来为佛教密宗吸收，流传到日本后改良、演化成了我们传统所说的东密。其涵义为：临，身心稳定，表示临事不动容，保持不动不惑的意志；兵，能量，表示延寿和返童的生命力；斗，宇宙共鸣，勇猛果敢，遭遇困难反涌出斗志的表现；者，复原，表现自由支配自己躯体和别人躯体的力量；皆，危机感应，表现知人心、操纵人心的能力；阵，心电感应，表示集富庶与敬爱于一身的能力；列，表示救济他人的心；在，表示更能自由自在地使用超能力；前，光明/佛心，表示佛境，即超人的境界。

择隐藏人物龙丸，选择属于他的流程关卡进行游戏。这也算得是开创了系列隐藏人物的先例吧。力丸和彩女基本继承前代的攻击方式、和主要能力，新增的隐藏人物龙丸则在各方面表现比较抢眼：拥有较大的攻击范围、快速的出招速度，攻防方面也有不少优势，不愧是作为最终BOSS之一的角色。至于剧情方面，《天诛贰》的故事采用了倒叙的手法，可以说是一代的前作，讲述了力丸和彩女尚在“忍者之里”、投奔乡田家之前的故事：乡田家和户田家正在进行着争斗，而东忍流平静的“忍者之里”一夜之间突然遭遇了灭门的惨祸，不仅众多的村人、连师傅东紫云斋亦遭到了莫名的毒手。正在执行任务而外出，幸存下来的忍者力丸、彩女发誓为族人报仇，在与敌人的纠缠中逐渐发现了这一切原来背后都是以香我美为首的神秘忍者集团“阳炎座”的阴谋，不仅如此，“阳炎座”还将魔爪伸向了乡田家……对于《天诛》初代的一些疑惑，本作给了一些交代，也为续作的剧情作了铺垫：例如力丸右眼原是龙丸砍伤的，而其佩刀十六夜得自龙丸，是东忍流头领的证明；而彩女因为救了失去母亲的菊姬，而受到菊姬如同姐妹般的憧憬，作为结拜信物、来自已故主母的铃铛更是拥有破邪的力量……

在这一作中，对于不同人物的刻画，超越了普通动作游戏的领域，显得真实、生动，可以说是非常成功的。作为彩女的最终BOSS、同时也是隐藏可使用人物的龙丸，本是东忍流的忍者，力丸和彩女的师兄，同时也为彩女所憧憬。但是他在与“阳炎座”头领香我美的战斗中不幸坠崖失忆，为香我美所救，从此成为了“阳炎座”的一员，并且砍伤了师弟、甚至亲手将自己的恩师东紫云斋杀死。至此游戏并没有选择流于“因为失忆而成为坏人”俗套的，而是让龙丸恢复了记忆，并且作出了佯装不知缘由、继续留在香我美身边成为其助力的抉择——这不仅仅是因为他爱上了曾经身为敌人的香我美，更重要的是他在香我美的梦想中看到了忍者世界的残酷、以及摆脱宿命的希望——这大抵和他得知敬重的恩师居然是自己的杀父仇人脱不了干系——或许在恩师的眼中，收养、训练自己不过是为了培养执行任务时所必须的工具而已。事实上，也许确是如此——毕竟天下父母几人愿置自己的孩子于杀人与被杀的绝境呢？然而弑师灭族的罪恶感却始终笼罩在龙丸的心头，这或许也正是他最终选择了以自尽赎罪的缘故。

在后来的三代其中一个结局之中，看着复活而来的龙丸为了掩护师弟扛着炸药冲向敌人的同时，心中却念叨着香我美的名字，不由泛起了丝丝的感动。同时，身为力丸的最终BOSS香我美，其实很难被定义成为一个彻头彻尾的反派。当最终战结束的时候力丸问她为什么要这么做的时候，香我美给出了一个相当“美式”的理由：为了自由——在她的眼里，忍者就是权力者实现野望的工具、到处挑起战火的根源所在，且不顾死活、用之则弃。而她为了与权力者较量、为了抗争忍者悲惨的宿命，为了开拓出一块自由和平的土地，于是一手创建了“阳炎座”这个忍者集团……不过在力丸和彩女他们的眼中看来，她将无辜的人们卷入战乱的行为理所当然是一种罪恶，或者这就是所谓的各自不同的正义吧？它也正是《天诛贰》这款游戏所要表达的主旨所在，恰与主题曲的歌词遥相呼应。而“天诛”这个名词的含义在这一代变得相当模糊。

以剧情的陈铺、人物的塑造而言，《天诛贰》无疑是系列中做得最好的一款作品。无论是血气方刚、略带冲动的力丸，还是执著着师兄龙丸，时时想要将其追回的彩女，二代无论是故事、还是人物的成长、心路历程都恰到好处地与一代相衔接：看着游戏结局CG中仰卧在竹筏上，盯着铃铛发呆的彩女，听她低吟着为何自己喜欢的人都会离自己而去之时，之后那看似冷漠无情的性格此刻突然变得容易理解了起来……

**主题曲《SADAME（宿命）》**

**天诛叁**

探寻着名为爱的光芒，在黑暗中彷徨/追寻着名为梦的幻影，连名字也没有留下便已凋零的宿命/迷茫在无风的道路上，伫立在淋漓的大雨中/花儿啊，燃烧着小小的生命，究竟为了谁而微笑？/红月的夜风吹动，在草的香味中思念起了故乡/二人的身影消失在风的尽头/即使日月变换，依旧会去重复那连名字也没有留下便已凋零的宿命……

一改豪萨语主题曲歌词的传统，《天诛》系列的第三代主题曲《宿命》虽然仍旧由村濑由衣进行演绎，但它的歌词却回归成了日语，虽然仍旧索绕动听，却失去了神秘、缥缈的特色。而这其实也在隐隐中暗示了从三代开始，《天诛》系列已经不再是原来的那个“天诛”了——游戏原来的制作小组ACQUIRE由于坚持延续二代的开发方向，与ACTIVISION的主方针产生了矛盾，于是ACTIVISION从原SQUARE和SNK的雇员中招募精英，组建了新的开发团队、并正式接手了这个系列的游戏——也就是《天诛》系列的开发小组由这代开始正式变成了K2。

前作之后三年，于2003年3月4日，《天诛叁：天堂之怒》（注：Tenchu3：Wrath of Heaven，即三代美版）在美国率先推出，4月24日游戏的日版正式发售，且由FROM SOFTWARE会社代理发售。2004年6月17日，增强版《天诛叁：回归之章》（Tenchu3：Return from Darkness）继而在XBOX上发售（和PS2上的《天诛叁》比较，XBOX加入了田所勘兵卫、弓削丞之助等新角色，以及勘兵卫的女儿，原创角色女剑客田所美冬。另外还增加了新的奥义与剧情，以及2个新地图，和XBOX LIVE的对应模式以及网络麦克风等要素）。从此《天诛》走向了系列化、多平台化的发展道路。

和前两作的另类相较，这一代迎合大众的口味，增加了更多的流行因素，建筑在系列原本的骨架之上。从游戏画面、人物设定到音乐音效，过场CG……无不被包装得华丽讨巧、夺人注目。也正是这一方针的变革，借助于PS2平台以当时来说相当强大机能，《天诛叁》使得系列的声誉大增，在知名度方面产生了质的飞跃，从此跻身于大作的行列。

当然，就其整体的游戏素质而言，《天诛叁》的大热并非只是一个偶然：本作使用了与以往截然不同的全新的引擎——人物动作细致、丰富，真实性高，场景过渡自然、流畅，切换速度理想，新增加的视角转换、和对象锁定功能基本避免了前两作暗杀或战斗之时，视角的不自然旋转而造成的令人非难的游戏硬伤。另外这一作的游戏画面亦值得称颂，不但总体风格统一、美观，处处营造着神秘、异域的气氛，而且在配色方面有着独到的表现，以昏黄为主色调，既表现了忍者暗夜前行的特质，又避免了画面过于压抑、阴暗的窘状。游戏场景的布置既真实又梦幻：雪地、竹林深处若隐若现的地藏神像；楼阁、庙宇廊柱间暗藏的万丈深渊；墓地、暗道壁内里的血池修罗场；栈道、洞穴尽头处的股股清泓……而其中所表现的光影效果更是堪称一绝，身影摇曳处，毙敌于转眸瞬息，煞是好看。当然，精美的人设也是功不可没的：作为主角的力丸、彩女人物形象充满了力感却不失美形，神情坚韧、举手投足间没有丝毫的矫揉造作；配角之中，铁舟、龙丸、鬼阴、神乐、天来……各具特色，招式迥异，全然不会予人重复之感。

游戏的音乐亦有向一代回归的趋势，继续由原版人马制作。看似是古乐大盛，有琵琶、三味线、龙笛、尺八交相辉映，实则却暗藏贝斯、吉他等现代乐器其中，声声入耳，扣人心弦，满溢着流行要素。初代的不少经典乐段，也以混音版的形式被重新演绎加入游戏之中，可以说《天诛叁》在音乐方面的表现是游戏的最大亮点之一。另外值得一提的是全新系统引入了九字真言的奥义概念：即在同一



关卡内每成功暗杀一名敌人就会依次出现“临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前”这九个字的其中之一，当集齐九字之时，可以学会本关卡特定的新技能。不同的人物角色有着属于自己独特的技能。这些新技能不少在实际战斗、暗杀中具有相当高的实用性，例如可以攀附在屋顶上的“蜘蛛居”，放大观察事物的“百鬼眼”，以及甚至可以用来秒杀最终BOSS的“紫电”等。另外新角色隐藏人物藤冈铁舟的加入，也使得暗杀的方式变得更为多样——想必诸位玩家会对类似X光胶片式的暗杀定格画面留下深刻的印象吧？其实三代的三位可使用人物，在某种意义上代表着游戏的三个难度：速度快、招式多样的彩女是理所当然是easy难度的代表，各方面能力比较平均的力丸是normal，而铁舟则由于行走速度较慢，攻击范围很小而属于hard。这一设定也使得游戏变得比较容易上手，而不像前二作那样，有着较高的难度门槛。

双人分屏协力模式也是这一作的创新，虽然狭隘的视角使得这种游戏方式变得很不舒服，而且双人模式在某些关卡上的难度也比较大，不过总算是引入了《天诛》系列新的玩法，值得称道。至于道具的使用方面，不但有传统的各类忍具，连就地捡起的敌人武器也成为了可用之物：长枪的攻击范围很大，可惜动作迟缓；弓箭倒有些实际用处，可以进行有效的远程攻击等……不过相较于各类要素丰富的二代来说，搬动、隐蔽尸体、潜入水下、拔刀收刀等设定则被取消了，从某些方面来说，这也是本作的最大遗憾吧。游戏的地图既是本作的亮点，也是本作被非议最多的地方。密道以及复数路线的引入，使得游戏的可重复性大大增强，在本作之中，地图的探索、路线的搜寻成为了继潜入和暗杀之后的又一大忍者必须任务，而其中的关卡设计更是被誉为巧夺天工、穷极心力。但从另一方面而言，将《天诛》系列的游戏地图设计成迷宫一般的曲折、复杂——甚至有些关卡的路线设计实在是有些刁钻、且不合建筑常理——却严重破坏了系列忍者“活剧”，重现真实忍者生涯的传统。另外游戏也存在着一些比较明显的瑕疵：例如AI方面，在狭隘的室内空间，已经冲杀过来、且仅一步之遥的敌人会因为玩家突然将薄薄的移门拉上而无法发现踪迹、且迅速失去警觉，被轻易暗杀；又如隐藏关卡中，肥胖的美国黑人警察可以毫不犹豫地捡起地上的毒团子，并迅速吞下——话说，他们即使确实不讲卫生，却也能认得出这是来自古代东方的神秘……食物？况且还是来历不明、自个儿滚到脚边的……

说到剧情方面，与一、二代的现实感强烈不同的是，三代的故事听起来相当玄：剧情直接承接于一代，说是在冥王之乱的一年后，乡田国又遭遇了新的危机——来自具有亡者召唤能力的妖术士天来、及其恐怖集团的威胁。正如开场CG中所表现的那样，春去秋来，重现人世的力丸再一次披起了十六夜，为了乡田家、为了正义的一方而进行战斗。事实上按照ACQUIRE制作小组的思路考虑，力丸其实在一代的与冥王的战斗中，已经为了保护菊姬和彩女而牺牲了，所以K2在力丸复活这段剧情方面的解释多少有些牵强——打过《天诛叁》隐藏关卡的玩家应该会知道，力丸曾经出现在一个类似于现代美国监狱或警局的地方，与持有现代枪械、电棍的美国警察作战，想来K2想告诉我们的是力丸并没有死在巨石坍塌的隧道之中，而是被卷入了冥王的封印中，来到了异世界、现代世界……之后则因为妖术士天来的召唤，再一次出现在了《天诛》的世界之中，大抵如此尔尔。不过很明显的是，从这一代开始游戏的剧情不再作为设计的重点，所以草草带过倒也并不会影响玩家的热情。不过对于系列的剧情派fans来说，这一点睛之笔的缺少，却使得本作在众人心目中的地位大为下降，这也是可以理解的。虽然褒贬不一，虽然改头换面，但不过无论如何，在销量决定一切的游戏界里，《天诛叁》在系列之中，其里程碑式的地位是不可撼动的。

## 天诛红

主题曲《红之花》

如同不知名的花，在　夜中独自绽放/在下着泪雨的春夜，啪啦啪啦地绽放/在真实与梦幻的夹缝中，即使心绪动摇/现在却只想继续守护着您，唯有您/仿若红花那样，不顾自身疯狂绽放/如同翻滚的波涛，在悲伤中独自绽放/风声时断时续，狂乱地吹散了所背负着的罪孽/若是现在生命之火即将燃尽/永远地想要思念着您，唯有您。

《天诛》系列除了正统作品之外，还有大量在各个平台上发售的、外传性质的游戏，其中有些品质之高、可玩性之强甚至不输正作——《天诛红》就是这样一款作品。作为系列在PS2平台上登陆的第二作，《天诛红》在三代的基础上可谓有了翻天覆地的变革。在这一作中，系列传统的男主角力丸没有登场，取而代之的是新角色凛——凛是个咋看之下，像个小男孩似的少女，由当红声优雪乃五月配音，显得很是可爱。虽然说是全新的角色，但事实上凛在武器装备、攻击方式等方面处处可以见到当年龙丸的影子。游戏的剧情选择发生在一代与三代之间，讲述的是冥王战乱后、力丸失踪的这一年间的故事：彩女在巡视乡田周边那些存在不安定因素的国家之时，发现一处叫做“叶隐之里”的忍者秘密村落遭人袭击。彩女想要帮助村人，可那人在留下一句“黑屋”之后便断了气。正当彩女要离开之时，却被一位叫作凛的少女挡住了去途……故事便由此展开，讲述了两位女忍者联手对抗黑恶势力“黑屋”的传奇经历。

游戏的场景首次被搬到了乡田领以外的地方，加之没有主角力丸的登场，这本身就显示了本作是系列外传性质作品的定位。游戏在关卡剧情叙述的过程中，人物对白的设计方面，都采用了大量的日本的传统元素，例如浮世绘风格的画面等，使得整体显得如同一出厚重的时代剧。至于系统方面，卷轴收集的设定代替了三代的九字真言奥义的习得方式，并且增加了同时暗杀复数敌人的“忍杀乱舞”系统——虽然“忍杀乱舞”的发动条件略显僵硬，使得不少关卡设定有些做作之感，不过总而言之提高了不少游戏的趣味性，暗杀发动的特写画面也比前作更有了看头，甚至还增加了招式的名称——可惜有的时候会影响到正常的游戏流程。另外，搬运、隐藏尸体的设定再一次被导入了游戏之中，不过鉴于地图不大，实用性其实也不高。整体的游戏画面虽然偏暗，但表现得却相当细腻、精致、流畅，游戏的地图、路线的设定则趋于回归一代、二代的“活剧”传统，基本以真实场景作为舞台，而作为敌人，也不再有妖魔鬼怪，取而代之的是被称为“黑屋”的忍者集团。游戏通关后，还会出现全BOSS战的挑战模式“红之刃”，全破可以收集到主角的隐藏服装（当然，收集大量的卷轴也可以获得同样的奖励）。

两位主角交替进行游戏流程，既增加了游戏的难度，又使得可重复性大为上升。本作的BOSS重藏大概可称为是历代最强的，攻击范围大、出招快，更对大多数的忍具免疫，甚至有全屏的一闪招式——当然是指用主角 C进行游戏的时候难度高，若换作彩女的话，则可以轻松解决。虽然是外传，但这一作却被不少玩家认为是系列的最高之作，尤此可见其品质的出众：不但继承了三代的优异之处，更在三代的基础上做了不少改动，使得系列的传统得以保留。若要说出此作最大的遗憾，大概就是没有精彩的开场CG吧——即时演算的游戏过场拼凑而出的开场动画，虽有异常出色的歌曲《红之花》相配，但却着实不能让众玩家满意。除了《天诛红》之外，系列还分别在PSP和NDS掌机平台上相继登陆，推出新作。

PSP上的《天诛：忍大全》是这款掌机的早期游戏之一，本作可以说是中规中矩，并没有太多的创新，甚至剧情的设定也变成了完全的服务于关卡，为关卡而勉强凑出些故事、对话来。但游戏里共有34个角色可以使用，令人大感满足——虽然大多数只是NPC而已，倒是5个主角都有属于自己的剧情模式，其余人等则可自由模式中使用。虽说有40个关卡任务可供玩家选择，但关卡地图普遍都很小，一关的流程相当短——想来这是鉴于掌机平台

### 游戏中频频现身的形形色色的动物们

从初代开始，忍犬就被引入了游戏中，甚至在片头CG中兜着围巾的可爱小狗都有露脸。但事实上，己方的忍犬实用性有限，倒是敌方的狗不断作为敌人、作为暗杀的障碍而出现在游戏之中，令人头疼不已。不过好在可以用手里剑暗杀，相对于3代里那不能杀害、不能惊动的猫咪而言，小狗好对付多了。不过在4代里，令人期待的忍猫终于出现了。和忍犬的辅助攻击不一样，忍猫可以操控、进行侦查，玩法一下子多样了很多。除了猫和狗，游戏里还有些更似场景的动物。



←彩女的忍猫，用动物完成任务是系列特色。

## 通关的评价等级

想必熟悉系列的玩家都知道，在关卡任务结束之后，系列会给出一个评价等级——特殊忍具的得到与否、得到忍具的数量多少与评价等级是密切相关的，这些评价可以直接反映出玩家的游戏水平。在凛这个角色出现之前，游戏的评价统一地使用了忍者的等级：门前拂、下忍、中忍、上忍、忍术皆传（在中文版中往往翻译为一代宗师），这些评价的依据主要是被发现的次数、引起敌人警觉的次数、暗杀敌人的数量与斩杀敌人的数量等。熟悉忍者体系的玩家，想必对这些评价不会感到陌生。不过凛的通关评价等级



←极限挑战的成功的判定

却不那么容易理解了——从低到高依次是：废物（与他者）、杀人如麻（辻斩り）、神参者、高手（玄人）、杀手（始末屋），咋看之下，不免一头雾水。不过这也许与她并非忍者，而是杀手的身份有关吧。

的考量，令玩家可以利用短暂的边角时间进行游戏，不过对于系列的fans来说，却是难以大呼过瘾的。凭借着PSP掌机强大的机能，游戏表现了出相当优异的画面——开场华丽的CG配合村濑由衣天籁般的主题曲《苍月》，在PSP的屏幕上显示出来，简直拥有令人有震撼不已的效果。另外游戏也有着相当不错的操作手感，但总体来说，却存在着可视范围过小、画面偏暗，暗杀视角BUG频出等问题——这也许是由于制作商没有摸透PSP技能的缘故，不过正是由于这些不足，而使得游戏的整体评价大跌，可玩性变得不高，不可不说实在是非常遗憾的。

NDS上的《天诛：暗影》是一款令人几乎无法给予评价的作品。不同于系列的其它作品，这一作似乎纯粹是为了双屏、为了触摸而诞生的作品——忍具成为了游戏的关键，而不是潜入或暗杀。本作甚至被不少玩家喻为简直就是一款打着《天诛》旗号的益智类悠闲游戏——就游戏方式而言，合理摆放忍具，利用陷阱连击，然后等着敌人自投罗网是关键。至于画面，对于习惯了PS2、PSP的玩家来说，满屏的马赛克多少有些惨不忍睹，而音乐方面也相当粗糙，甚至连惯例的主题曲都没有，剧情方面则直接承接二代，讲述的是力丸和彩女小时候的事情，不过也没有交代什么重要的内容。游戏支持无线对战，可以选择4个场景，最多4人对战进行对战，并且支持WFC和互联网连接，进行道具买卖等。脱离传统的游戏或许会在以后给予传统意想不到的冲击，NDS是一款为创意而生的掌机，《天诛：暗影》则是一款系列中的创意之作，或许在以后的岁月里，真会颠覆《天诛》系列的传统玩法？可惜就此作本身而言，要得到玩家的首肯还是有些困难的。

XBOX360上发售的《天诛：千乱》，既是系列的一款外传，也是一款迈向网络化的尝试性作品。系列首次登陆次世代平台，而游戏的主角不再是力丸、彩女等人，取而代之则是玩家自定义的原创角色，玩家可以自由选择性别、长相、服装、忍术、忍具、能力值等。

而原先为大家所熟悉的那些主人公则变成发布命令的上司，玩家则需从一名最低等级的"下忍"开始游戏，通过不断的完成任务来提高自己的地位，从而挑战更高难度的任务——就好像是《火影》中的忍者世界那样。本作的画面无可挑剔，尽显次世代主机的强大机能，并且追加了多种新的动作，如飞檐走壁、隔墙杀人等，还导入了嗅的概念——敌人被闻到异味，从而引起警觉。另外游戏还恢复了拔刀和收刀的设定，不过和二代的收刀概念不一样，这一作中在收刀之后，主角进入肉搏式的擒拿状态，可以使用不少新的技能。游戏的音乐一如既往，相当出色，而村濑由衣更是以和系列其它作品截然不同的方式演绎了主题曲《十六夜》，甚至本作中还例外地配上了ED歌曲。不过总体来说，这一作在单机部分的制作过于简单，有欠诚意。当然，对应网络是本作的最大特征，游戏可以通过Xbox Live与全世界的玩家联机共同挑战各种任务，不过遗憾的是，在线玩家的数量实在是相当少，因此很难体验制作方想带给玩家的惊喜感。想来，网络化会是未来游戏的总体趋势，《天诛》亦不得不在此寻求出路也是无可厚非的。

## 天诛肆 主题曲《梦之渊》

> 站在梦的深渊/寻找着来自远方的呼唤/现在……



对于《天诛》系列来说，时隔五年的正统续作《天诛肆》也许算得上是划时代的一作。不仅主题曲的演绎者不再是系列的御用歌手村濑由衣，而换作了柴田智子，以特有的美声方式带来了全新的《梦之渊》，而且游戏的开发小组再次回归到了ACQUIRE（原先的制作小组K2被卡普空收了，FS只能找新的制作小组了，而ACQUIRE理所当然也就成了第一候选人），作为系列的十周年作品在Wii上登陆，这确是令广大系列爱好者兴奋不已的消息。

这一次的人设有了巨大的变化，改为了相当写实的造型风格，无论是力丸还是彩女，都比之前少了几分柔和，眉宇间透出更多的英气、刚毅和朴实，而向来可爱、幼小的菊姬则成长为出色的美人，叫人一时之间有些辨认不出。游戏的背景设定在《天诛叁》故事结束后的一年，继续由系列历来的男女主角力丸和彩女担纲演出。至截稿前，笔者尚未玩到这款游戏，此次乡田家似乎因为不得已的原因需要对外扩张，而从官方释出的视频来看，游戏的整体画面虽然受到平台的限制，而不如《天诛叁》、《天诛红》和《天诛：千乱》——甚至在杂志画面公布的时候被某些论坛的玩家惊呼为"土星"时代的《天诛》……

事实上当然没有那么夸张，但就游戏玩法而言，凭借着Wii的操作和全新的创意，想来可以说是截然不同于之前的作品：潜入、暗杀的方式更趋多样，不但诸多场景道具，如桌子、台几都可以用来隐蔽外，而且在不少隐蔽状态下，如处于屋梁之上、水中、乃至地板下等等都可以对敌人进行暗杀。熄灭灯光，让自己处于黑暗的有利位置，这一设定也是系列中首次引入，另外还可以训练忍猫，进行侦查等等……就总体而言，游戏的方式似乎变得更加多样、更具真实效果，更令人为之期待。个人始终坚信，画面不一定是绝对，但创意却足以决定一个游戏的成败。

2008年6月6日，From Software在公布《天诛肆》、并于官方网站释出游戏特报宣传影片的同时，更放出了系列正统续作《天诛伍》与《天诛陆》的消息，游戏将采用三部曲方式规划，除了这次发表的《天诛肆》之外，后续并预定推出以四代内容为基础、基于 Wii 操作性所制作的正统进化续篇新作五代和六代。一时之间，有些不知所措，不知是当为系列新作频频感到高兴，还是当为其三部齐出的游戏素质感到担忧。不过想来From Software和ACQUIRE不至于让广大玩家感到失望。

《天诛》系列走到今日，已值十年之久，期间制作人员叠换、玩家人群频移，却始终秉持着高水准的游戏质量，也始终拥有着一群忠实的玩家——不仅在国内、日本本地，甚至在西欧的一些海外站点、论坛里也是经常人头攒动、至今风风火火。这一方面当然是源自于忍者这个神秘职业的特殊魅力、及其所蕴藏的特有的东方文化内涵，但更多的则是出于对系列作品的喜爱。我不知道是不是有人同我一样，当年是为了玩《天诛》，冲着这款游戏，而在生活费并不充裕的学生时代入手PS2、PSP的，但我知道喜爱着这个系列、追随的《天诛》脚步的玩家却不在少数。

铭记着那些为了通关而不眠不休的夜晚，怀念着那些为了达成"忍术皆传"的评价而千百次重复着相同关卡的日子，时而兴奋不已、时而伤痛欲绝、时而毛骨悚然、时而激动万分，甚至读大学那会，遇上休假日，大清早和室友们一起爬起来，眼巴巴地干等着寝室来电，好打《天诛》（这样的画面确确实实地发生在了女生寝室，想来并不多见吧？不过却是游戏魅力的最好作证）……随着年龄的增长、心境的转变、空余的时间越发稀少，主机虽变得唾手可得，游戏虽变得俯身皆是，但对各类大作却逐渐产生了审美疲劳——这或许也是因为大量的游戏日益追求画面效果、操作手感、快餐化游戏方式，而忽略了游戏本质的缘故吧。只不知重生《天诛肆》、及其后的《天诛伍》、《天诛陆》是否还能唤醒当初的感动？唯能翘首静待。

# 集成电路中的美好回忆，卡带の物语！

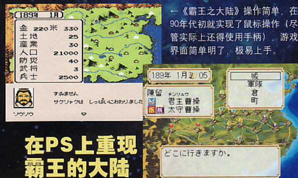


《三国演义》是许多人喜欢的文学名著，在东方这本书的普及率可以说是数一数二的，三国不仅在中国脍炙人口，在许多受到中华文化影响的国家和地区，这部名著也拥有众多读者。自从《三国志演义》传入日本之后，在日本也产生了数以万计的三国爱好者，因此在电子游戏产生之后，以三国为题材的历史游戏也应运而生。这些游戏主要是战略模拟类型的，也有一些是角色扮演和动作题材。这次我们着重为大家介绍的，正是在日本和中国都颇具影响力的《霸王之大陆》。 □主持/猴子

西京乱无象，豺虎方遘患。复弃中国去，远身适荆蛮。
亲戚对我悲，朋友相追攀。出门无所见，白骨蔽平原。
路有饥妇人，抱子弃草间。顾闻号泣声，挥涕独不还。
未知身死处，何能两相完？驱马弃之去，不忍听此言。
南登霸陵岸，回首望长安。悟彼下泉人，喟然伤心肝。

——东汉·王粲《七哀诗》

这首古诗描写的是东汉末年天下动乱，董卓被诛杀之后，其部下李、郭二人率部进犯长安，百姓流离失所、生灵涂炭的情景。诗人当时也是这次战乱的难民之一，在投奔朋友的路上写下了自己的见闻。尽管《三国演义》给读者带来更多的是想象中波澜壮阔的一幕幕景象，但是真实的战乱给人民带来的痛苦和生离死别，又有谁能够知道呢？今天的我们在玩到各种各样的三国游戏的时候，似乎都只是把自己当作乱世的霸者，却忽略了在乱世之中如同风中残烛一般的芸芸众生。可是，当你看到一个日本公司制作的三国游戏的片头动画播放出这样一首用中国话朗读的古诗的时候，也许你会感觉到有一番截然不同的滋味涌上心头。这个游戏其实并不陌生，它就是PS版重制的《霸王之大陆》。这个游戏可以说是中国玩家接触最早的一部三国游戏了，光荣的《三国志》系列在国内普及之前，它是许多玩家在FC上开创自己鸿图大业的必玩之作。




←《霸王之大陆》操作简单，在90年代初就实现了鼠标操作（尽管实际上还得使用手柄），游戏界面简单明了，极易上手。

**在PS上重现霸王的大陆**



## 创意独特的战略游戏——《霸王之大陆》

在漫长的游戏历史中，以三国为题材的战略游戏数不胜数。从光荣公司在个人电脑上推出《三国志》以来，就有很多喜欢历史题材的玩家沉浸在东汉末年的战乱世界中不可自拔。但是在80年代，PC还是很奢侈的东西，在国内只有少数人能用来作为游戏的工具。不过当时的FC玩家也有幸接触这个类型的游戏，在国内流行的三国游戏中，首当其冲的就是由NAMCOT（后来的NAMCO，现在与BANDAI合并为BANDAI NAMCO Games）制作的《三国志》系列。该系列的第一作《中原之霸者》立意独特，与光荣的三国志游戏风格迥异，而它的后续作品《霸王之大陆》则在国内掀起了战略游戏的热潮。




←在《霸王之大陆》中寻访是一项重要指令，用好的话要人有人要钱有钱

### 1. 不同于光荣的三国志

《霸王之大陆》的游戏不像光荣《三国志》一样，开场的时候没有剧本的选择，所有的游戏者都必须从189年开始游戏，可供选择的君主有7人，分别是刘备、曹操、袁绍、孙策、董卓、马腾和刘璋。进入游戏之后，玩家在自己拥有的城池中发布命令，进行内政、外交、军事和人事方面的调度。每个月的命令书是有限制的，所以必须根据现在的处境，安排该做的事情。在游戏初期，玩家所在的城市的土地、产业和统治度都很低，而开发城市、征集军队、奖励手下提高忠诚度等行为都少不了花钱，所以在一开始的时候想办法挣钱是最重要的。游戏中最基本的资金来源就是税收，要收集足够的税金就必须提高产业和人口这两项指数。每一年收税和收军粮的时节分别在4月和10月，因此最好的开发方法就是开发半年产业再开发半年土地。基本上，4月到9月负责土地，10月到来年3月负责产业，两三年下来，一个城市的开发就可以提高到相当的高度。

但是在游戏开始的时候不要忙着开发，因为像刘备这样初期一穷二白的君主手中最缺乏的是人才，周围的势力又都在虎视眈眈，所以找人是最重要的。好在游戏一开始的时候董卓手底下的吕布忠诚度很低，所以一上来就必须用一两个月的时间使用“离间”（リカン）的方法降低吕布的忠诚度，之后用“拉拢”（ヒキヌキ）的方法将其挖到自己的手下，自己手下多了一员猛将，少了一个重大威胁，确实是

## 内幕！期待连载第四回 迷惘合作的事实

任天堂SFC推出之后，受到威胁最大当然是SEGA。使用16位CPU作为中枢系统的SEGA MD，因为考虑到制造成本问题，在主机定型的最终时刻不得不放弃了“回转”、“放缩”等高级功能。而任天堂推出的SFC以25000日元上市的时候，不但搭载了上述功能，而且在日本的游戏市场造成了沸腾一般的反响。作为一个玩具，这个产品的价格十分昂贵，但是在推出之前就接到了150万台的订单，对于单一商品尤其是游戏机来说，这是空前畅销的局面。

靠着SONY技术能力，任天堂的SFC一口气就使其他类型的游戏机靠着一点一滴积累起来的市场在顷刻之间土崩瓦解。以这台主机为契机，任天堂和SONY建立了互相信赖的合作关系，并且准备着手开发下一代游戏主机硬件，这将是一台CD-ROM的游戏主机。这台主机的开发计划从1988年开始商讨，在1990年1月的时候签约。SONY与任天堂的蜜月期看起来似乎还会继续维持一段时间，但是这个关系却因为任天堂的行为步入了令人惊讶的局面。

SONY是在1991年的初夏，在美国芝加哥的家电展览会上发布的SFC扩展CD主机的试作机，该机器将卡带与CD集合在一起，能够玩SFC游戏，也能运行光盘游戏，当时这台主机的暂定名为“Play Station”。这也是PS这个主机名第一次出现在公众的视野面前。当时的PS不但可以玩SONY的电子游戏光盘，而且可以兼容SFC的卡带。另外，当时PS原型机的底部有和SFC一样的扩充槽，除了游戏之外，还可以支持各种休闲娱乐功能。




但是事隔仅仅一天，SONY就被迎面泼了一头冷水。任天堂居然要与同样持有CD-ROM制造技术的飞利浦（PHILIPS）公司发表业务合作签约，这也表示任天堂将在今后与飞利浦一起合作，共同开发CD-ROM主机。更令SONY尴尬的是，这个发布会居然就在PS原型机展出的同一个地方召开。

对SONY而言，可以说这是任天堂单方面的突然背叛，简直就像在订婚仪式上把婚约者一脚踢开一般。在如此重大的屈辱之下，两家公司之间的关系已经恶化到无法修复的地步。这时候SEGA趁火打劫，在1991年12月19日推出了MD的CD-ROM机器MEGA CD，任天堂与SONY之间的情势发生了变化。在共同的敌人出现时，SONY再次表明推出SFC的CD兼容机种的意愿。任天堂也在SONY的协助之下宣布了CD-ROM游戏机的开发。两家公司多年来在业界背后的努力所达到的成果已经表露无遗。

1992年春，SONY美国旗下的

一举两得。之后就可以放心地从事开发工作了。相反地，如果一开始选用董卓这样的君主，就必须防备手下忠诚度低到吓人的武将们离自己而去，所以董卓的游戏难度其实是最高的。

除了挖墙脚之外，在游戏中另外一个重要的搜寻人才的方式就是寻访工作。寻访的结果除了找到人才与一无所获之外，有时候还可以从当地的富豪那里得到金钱或军粮，或者从城中发现宝物。宝物是不能直接作为货币使用的，但是可以拿来换钱或者奖励将领，提高其忠诚度。在城市开发的资金告罄的时候，去町中卖掉多余的军粮和宝物，也是初期攒钱的方法。但是军粮千万不可卖得太多，否则在突发的战争中会带来很大的麻烦。

## 2. 简单易学的游戏操作

战争部分是三国游戏不可缺少的。只有不停的攻城掠地，消灭各个对手，才能最终一统中国，结束乱世纷争的时代。在发动战争之前必须招兵买马，出城的时候必须带足军粮，这将影响到军队的数量和战争的持久程度，一旦军粮耗尽则只能撤退。战争的过程颇像战棋游戏，玩家控制的武将可以使用计策将敌人的兵员减少，在交战之前占据优势。而交战的时候又讲究阵形的设置，一开始的时候是士兵战，武力高的一方攻击力就高。如果一方士兵消耗殆尽，而主将又没跑掉的话，那他就会被敌人的杂兵活活砍死。而当两名主将在战场上会面的时候，最具有三国特色的单挑（一骑讨）模式就开始了。单挑的结果是失败的一方被杀死或者俘获，当主将被干掉之后，这支军队就会消失。而随着军队数目的减少，攻防双方的机动力都会下降，这将影响到双方的行动次数，尤其是使用计策的时候，需要消耗相当多的机动力，所以在打仗的时候，确保自己军队的数量至关重要。

在攻下新的城市之后，玩家的命令书数量也会增加。但是新城市的开发度会因为战争而受到毁灭性的打击，必须励精图治才能发展起来。与此同时，周围的敌国也都在蠢蠢欲动，所以在战争之后征足兵做好防御工作也是刻不容缓的。对于新上手的玩家来说，缺钱、缺粮、缺人是最大的困难。因此推荐的打法也比较保守。其实三十六计中的"隔岸观火"是最实用的，因为电脑控制的NPC之间经常发生狗咬狗的战争，在战争结束之后，双方一般都有人做了俘虏，这时候他们的忠诚度都很低，正是拉人的好时机。实际上，在游戏中用这种方法收人是最容易的。在战场上，有时候智力比武力显得更加重要。智力在93以上的武将可以在战斗中使用"爆炎"，抛出手榴弹一样的强大武器，将敌人是杂兵一扫而空。而诸葛亮、周瑜、庞统和司马懿四位智商超过98的人则会使用恐怖的计策"劫火"，将相邻在一起的敌军兵力削弱。只要在关键城池放上一个这样的人把手，敌人基本上无法构成威胁，即使侵入也只能落得损兵折将的下场。所以，在游戏中寻找高智商的人才是最关键的。因为武将靠人工提高智力一般只能提到80左右，超过80的时候就无法再提升了。

就这样，在玩家的不断努力之下，统一三国的大业在不断地完成中。虽然《霸王之大陆》的城池和武将数量比光荣《三国志》少，而且整个游戏设计得也比较简单，但是因为游戏相比其他类型的战略作品显得简单容易上手，而且当时（90年代初期）国内的FC普及量相当的大，所以这个游戏在中国的人气一直很高，在很长一段时间之内甚至超过了光荣的作品。直到现在，喜欢这个游戏的玩家依旧不在少数。



↑打仗的时候要根据己方和敌方实力，使用合适的计策。

## 在PS上复活的《霸王之大陆》重制版

FC版《霸王之大陆》在日本反应虽然不如光荣三国强烈，但是也有不少喜欢这个游戏的人。在1998年的时候，FC版《霸王之大陆》和重制的新版终于在PS的Namco Anthology（NAMCO历史合集）中推出。后来在国内流行的模拟器《霸王之大陆》中，这个PS的版本也受到很多人推崇。相对于FC版的简略，PS版在城池和登场人物的数量方面都进行了扩充。中国地图的总体布局与光荣的《三国志》更为接近，像并州、西安阳这样的地点被取消，代之以上党、太原、邺等《三国志》游戏中常见的城市；玩家每月可以使用的命令书更多了，开发城市的工作变得更加顺利，君主的数目增加了，根据三国志的历史，像刘繇、刘焉、陶谦、孙坚、袁术、公孙瓒这些以前没有出现的君主也出现在《霸王之大陆》的世界中；武将除了数量增加，在"体、武、知、忠、德、经"之外又增加了"胆"这个指数，与武将在单挑中的表现和自动投降的概率有关。除此之外，在对阵中敌人武将败走之后可以选择"捕获"，使玩家们在游戏里抓俘虏变得更简单了。要说这一版的《霸王之大陆》有什么缺点，最突出的就是平庸的武将指数太废柴，基本上除了以前的那些人之外，新人里没有几个值得用的；另外一个就是这一版的武将脸谱做得太丑，而且长相雷同的人太多。而且以前有的喜、怒、哀等表情都没有了。本来以为是只设计了一种脸谱，后来在打仗的时候发现笑脸是可以出现的，由此可见NAMCO的人在制作这个游戏的时候确实有没完成的部分。大概是因为时代变了，这样的游戏在日本也不再流行，在制作新版的时候投入也少了很多。更重要的是，这个游戏是以合集的名义发售的，除了《霸王之大陆》以外，还有《通天塔》、《星空战机》和《摔角橄榄球》三个游戏。毕竟是FC已经没落的时代，我们能够玩到一个这样怀旧的游戏，就应该很知足了。




软件公司与SEGA的美国代表签署了合作关系。当时个人电脑在美国还处于普及阶段，是否接受CD-ROM作为新的载体，在许多人看来还是不确定的事情。毕竟当时的CD-ROM无论是硬件还是软件的价格都相当高昂。SEGA美国的代表针对这次合作，在接受TIMES杂志采访的时候说："我们和SONY这个艺术家手牵手一起合作。虽然PC业界对多媒体的议论相当多，但是我们不是说说而已，我们还要实际制作、销售。"在采访快结束的时候，他还追加了一句："独裁者的日子最终会结束的。"

不用说，这个"独裁者"指的自然是在游戏机产业领域称霸的任天堂。SONY与SEGA的公开合作是一次很明显的挑衅行为，但是和SEGA大鸣大放的方式相比，SONY的做法并不是很高明。SONY还专门针对此事给山内社长写信说："SONY软件公司在美国和SEGA在多媒体方面的合作只是普通签约，对任天堂的CD-ROM主机没有任何影响。"如果这算是对任天堂的报复的话，那这样的小动作实在是花拳绣腿。

与此同时，到1992年10月份，日本所有的报纸都说任天堂和SONY的合作将顺利进展，主机将在来年8月上市销售。这些报纸都像报道明星结婚一样，全都用祝福的口气描述任天堂和SONY的亲热关系。实际上就在当时SONY已经决定将CD-ROM主机的开发计划无限延期，同时也解散了SONY音乐娱乐公司软件开发小组。

说到SFC光碟机的开发，任天堂当时其实并没有心思向多媒体市场进军，只不过因为NEC的游戏主机PC-E和SEGA的MD都推出了以CD-ROM为软件载体的对应机种，所以任天堂也必须推出相应的政策，以牵制这些对手给SFC捣乱的计划。实际上任天堂并不看重这个计划，因为当时光碟主机的造价成本很高，而且光碟的读取速度与卡带相比也没有任何优势。光碟最大的卖点是软件成本低廉以及容量相对很大。当时一片光碟的成本只有卡带的1/10，而容量比卡带大了超过100倍，作为高新技术的代表，CD-ROM游戏机已经成为当时主机的发展趋势。

但是，因为技术上的原因，以及硬件处理功能的限制，CD-ROM作为游戏载体时候是很不成熟的。因此尽管有CD-ROM的主机推出，任天堂根本就不以为然。在山内社长看来，这不过是敌对势力们利用所谓的"高科技"针对任天堂发动的另一轮攻势罢了。任天堂只需要稍微动一动手指，就可以把它们拦在自己的势力范围之外。



SFC光碟机计划化为浮云，SONY与任天堂的合作关系似乎已经到此为止了。对于任天堂来说，它在将来依旧要开发以卡带为载体的游戏机，继续维持庞大的游戏帝国的统治；对SEGA来说，这是一个利用次世代主机挑战任天堂的绝好机会。而对于曾经为任天堂提供技术支持的SONY来说，现在只有两条路可走：要么彻底放弃游戏硬件与软件的开发，退出游戏市场；要么利用手中的技术自己独辟蹊径，找到一条生存之路。SONY在分析了游戏市场的前景之后，毅然选择了第二条路。

# 豪游根 VOL.20

主持/北斗

## PSP3000再度引发抢购狂潮？买家网络集会团购开始！

还记得PSP2000在刚刚推出的时候并无太多玩家关注，主要原因就是未能破解，一个没有破解的主机对于国内玩家来说是没有入手必要的，可是也许是玩家太过于低估PSP破解先驱DA的能力，PSP2000在推出未到2周便被破解了，短短只是两周的时间PSP2000的价格变动惊人，2周未破解前只卖原价也就是1270——1300RMB之间，被破解后立刻将价格抬高到1400——1500。2周内价格涨幅之高十分惊人，而PSP1000型价格也被降到1000以内，许多玩家纷纷抛售1000型。那么学聪明了的玩家们是如何面对本次PSP3000型呢？果然有了上次的教训，想要购买PSP的玩家们纷纷在PSP3000未破解之时购入，如今许多带有商城性质的网站纷纷展开PSP3000团购行动，团购价格很低甚至有些商家开出了1260的超低价……看来先买后等破解这个市场现状要从PSP3000开始了……


↑PSP3000发售一周之后销售数量达到了14万6000的好成绩。

除了抢购风潮之外，PSP3000型所自带的系统也成为了PSP固件中的绝版，PSP3000型自带的固件版本号为4.20，是专门针对PSP3000进行开发的，也就是说索尼在网络上并未提供过此版本固件的下载。在这个版本中所拥有的新选项都是配合PSP3000的新功能来使用的。全新的系统功能“色彩空间”成为了一个不小的亮点。 by 菜团

## 多年宇航员梦想成真 游戏制作人遨游太空

全球第六名太空游客，47岁的美国网络游戏开发商，有“英国领主”之称的理查德·盖瑞特（Richard "Lord British" Garriott）将于今日搭乘俄罗斯联盟号运载火箭开始他为期10天的太空之旅。如获成功，他将与父亲、前职业宇航员欧文·加里奥特成为美国首对曾经遨游太空的父子。


↑理查德·盖瑞特成功遨游太空，成为游戏制作者登天的第一人。

现年47岁的理查德10日在飞船预定升空地哈萨克斯坦拜科努尔发射场接受记者采访时颇有感触地说：“我为今天的事情已经努力了几十年的时间。”

35年前，理查德的父亲欧文·加里奥特曾在美国第一个空间站“天空实验室”上逗留59天;25年前，欧文又搭乘“哥伦比亚”号航天飞机进入太空。

理查德说：“我生长在一个宇航员家庭，我一直想做父亲做过的事情。”由于视力欠佳，他未能像父亲一样通过官方途径入选国家航空和航天局(NASA)做宇航员，这是他一生中最大的憾事。他在完成学业之后投身电脑科学和游戏领域，成了一名游戏制作人，并且制作了诸如《创世纪Online》、《Tabula Rasa》这样的游戏。不过，遨游太空的梦想始终没有被他忘记。他这次能成为太空游客，一方面是家庭熏陶的影响，另一方面也是因为他有圆梦的资本，而且舍得为实现梦想掏钱，真是令人惊叹。by 猴子

## 狩魂燃烧!! 真岛浩原创《怪物猎人Orage》漫画

在日本及国内均如日中天的《怪物猎人》系列，如今已经成为CAPCOM旗下与《生化危机》齐名的招牌双璧之一，而与之相关的周边作品近两年也层出不穷，日本著名漫画家真岛浩也将游戏改编为了一部连载漫画《怪物猎人Orage》，充满猎人特色的剧情风格非常吸引人，强烈推荐！

真岛浩以前以创作过《圣石使者RAVE》、《魔导少年》等漫画作品闻名，此次以《怪物猎人》原作中的世界观及设定风格为基础，创作出了这部描写一名封印猎人的战斗故事，并在讲坛社新月刊《SHONEN RIVAL》上作为该杂志月主打漫画推出，每月连载一话，截止10月已经连载到第七话。作品中以一名叫史基龙浩的封印猎人为主人公，描写了他与女猎人艾莉及同伴们共同狩猎冒险的旅程，并摩擦出许多有意思的事情，漫画表现了作者颇为诙谐的画风，笑料频出的轻松情节，以及紧张刺激的狩猎战斗，整体意境不逊色于原作的水准。本部漫画目前以被著名的“热情”汉化组翻译为了中文版本，感兴趣的猎人们不妨找来欣赏一下。 by 翅膀




## 《真·三国无双5》武器大全、英杰迷你人偶，即将发售！

在经过《真·三国无双5》角色博物馆和《真·三国无双4》武器大全，两套盒蛋的猛烈轰炸后，本次KOEI又推出了新的周边产品席卷七曜的钱包！《真·三国无双5》武器大全和英杰迷你人偶。这次武器大全依然是由Meister Japan生产制造，和4代的一样，还是推出了12款通常版+1款隐藏版。分别是倚天の剑、断浪、击碎铁、天枢刀、红朝霞、藤薰、雌雄一对剑、黑龙偃月刀、蛇矛、龙眼、鬼神和魔王扑，隐藏版则是曹操的另一把武器——青　剑，从TGS上的展品来看，仿真度极高，尺寸大小也很棒，摆设起来鉴赏很有气势，全部采用的金属、树脂、PVC、ABS、布等材质，实物高约60mm-270mm。



↑本次英杰盒蛋估计会推出全人物，每次12人的话，估计又是4弹了。

而英杰迷你人偶则制作的非常玲珑，无愧于“迷你”之称呼，全高大约只有5CM，武将和武器一体化，因为这次推出的是一弹，只有12名武将，分别是关羽、吕布、刘备、孙坚、曹操、孙尚香、周瑜、太史慈、典韦、张飞、张颌和张辽，其中张颌和太史慈都更新为了SP版的造型，估计KOEI这次会推出5代的全部角色。 by 七曜

# 游戏界持续流行“偷跑” PSP3000提前一周“发售”

索尼的新款PSP-3000原计划10月14日在美国上市，而部分百思买家电连锁提前一周就已经迫不及待地将其摆上了货架，并且已经有很多玩家在那里买到了最新的PSP-3000《拉切特与克拉克》娱乐套装。

该套装定价199.99美元，内容物包括：限量版丝光银PSP-3000主机，最新《拉切特与克拉克》PSP游戏、《国家宝藏2》UMD影碟、PSN游戏《echochrome》代金券，以及1G PRO Duo记忆棒。



←这种捆绑销售的方式其实对主机和游戏都是一种负担，除非游戏的确非常优秀。



↓偷跑版的主机套装内容非常丰富，对于忠实的fans来说肯定是必定要收藏的。

新版本的PSP-3000内置系统版本为4.20，在主机设定里增添了“colour sapce”的选项，拥有高中低三档来调节屏幕色彩。而亮度调节按键依旧拥有4等级亮度，使玩家更加自由的操控屏幕的亮度。内置的麦克风效果很好，在测试者使用SKYPE进行语音聊天时，通话效果很好。新系统4.20将支持USB直冲功能，仅需要USB连接至电脑插口即可充电。

另外，新主机强化的视频输出功能已经可以使用AV端子输出游戏画面了，使更多玩家可以去连接电视进行游戏。最后是耗电量，虽然PSP-3000使用了更为明亮的屏幕，但并没有减少使用时间，约为五个半小时左右。现在这款新型主机已经全面上市了，而索尼官方对这次偷跑没有提只字片语，看来只要是能够卖出去就好了，至于是不是提前了根本无所谓。 by 小沛

# 60万英镑PS3游戏警察局被劫 物品价值不菲　警察颜面顿失

据英国太阳报报道，一辆满载游戏拷贝的货车不知为何原因在利兹被警察扣押。但是仅数小时后，被临时存放在北安普顿的货车便被人砸开车窗开走。

当货车在数日后被发现时，车上所运载的总计价值60万英镑的PS3版游戏拷贝全部消失不见，这其中最主要的是16000份《战火兄弟连：地狱之路》，其他的还包括《横行霸道4》等。

因为车辆是在被警方扣押时被盗，因此此案令英国警方颇失颜面，紧密的调查工作也已经展开。除了搜查线索外，包括对网上销售的游戏进行调查。



在警察局偷东西，这样的行为还真有点儿符合GTA的价值观，不知是何人如此大胆，莫非也是一名GTA爱好者？不过照他的行为来看，他走的确是一条无法回头的“地狱之路”。 by 弥可

# 快乐圣诞之夜口袋妖怪陪伴，自己动手制作皮卡丘蛋糕！

BANDAI预计在圣诞期间发售口袋妖怪系列总人气最高角色皮卡丘圣诞蛋糕，并从10月1日开始接受预约，12月22日—25日期间供货。

这款皮卡丘蛋糕并非像以往作品那么简单，厂商只是将可爱的皮卡丘脸部制作成型，而是可以让父母带孩子一起亲手制作。在直径为12厘米左右的蛋糕上，买家可以自由地添加巧克力制成的鼻子、眼睛、嘴巴、耳朵等器官，自行设计皮卡丘的小脸蛋。本款作品以四到七岁的儿童为主要销售对象，计划累计销售15万个。




虽然以游戏中人气角色作为产品销售已稀松常见，但口袋妖怪系列却是金子招牌，足以为厂商吸引大量买家。小朋友们更难抵挡皮卡丘的魅力，15万预计销售量肯定不能满足市场的需要。 by 雪飞

←口袋妖怪皮卡丘蛋糕不但可爱，而且美味，还能锻炼孩子的动手能力。

# JAM Project北京演唱会 热血机战之魂点燃京城

10月2号下午19：30分在北京地坛南门外的星光现场，举行了JAM Project 2008北京演唱会，这是该组合首次来到北京进行演出。说到JAM Project，相信喜欢机战以及机器人动画的玩家朋友们都非常的熟悉。

2000年，在“通过真正的动画歌曲，赋予肩负着未来使命的孩子们以梦想”的号召下，诞生了日本历史上最强的演唱组合JAPAN ANIMATIONSONG MAKERS（日本动画歌曲创作团体，简称JAM Project）。JAM Project主要为动画及游戏创作歌曲，其中在游戏方面以超级机器人大战系列（超级机器人大战α以後的作品）为主。现为动画、游戏、声优歌曲公司Lantis旗下组合。JAM Project由六名歌手组成，歌曲以激情豪迈为主，委婉深情为辅，他们的演唱会，没有华丽的服装，没有充满噱头的舞蹈，他们的魅力在于本色，在于激情和热血！




至今，JAM Project推出超过至少25张单曲CD、4张专辑CD，先后举办过5场演唱会，受到广泛日本动画歌曲、机器人爱好者们的好评。为回馈歌迷厚爱，JAM Project拉开2008年世界巡演的序幕，带着经典之作，首次团体登陆中国内地，分别在北京、上海两地献上震撼人心的视听盛宴，其中上海演唱会更是作为上海动漫娱乐展的闭幕演出，势必掀起动漫音乐热潮。 by 北斗




←对于许多游戏玩家来说，认识JAM Project应该都是从机战开始的吧。他们的演唱风格与以热血著称的机战系列的确是相得益彰。

大家一起来神话属于我们的电玩吧！

# “大话电玩”

随着好几期来，各位与七曜一起对无双、暗荣的探讨，论点越来越深入，论据越来越专业，从回函卡上回复的字数来看，读者们与本编基本达成了共识，在为无双叹息的同时，也一起口诛笔伐的声讨暗荣，正所谓爱之深，责之切，现在无双基本等于暗荣大半的家产，如果到了无人问津的地步，暗荣也该关门大吉了。　□主持 七曜

## 你觉得KOEI现在应该如何来挽救无双的颓势？



**1** 转变营销策略，既然家用主机的玩家不想玩了，但PC玩家还N多！开发一部PC独占的《无双》，然后向PS等移植，虽是暂时，但也应该能缓解一下！　——河北张家口市 杨帅

七曜　很遗憾的告诉这位朋友，如果KOEI采用你的策略，估计就真的离关门不远了。你知道每作PC版的移植版无双销量是多少么？很遗憾的告诉你，大约3万不到，如果KOEI将无双的主要开发平台从家用机转移到PC平台，那么他们连开发用的“奶粉钱”都赚不回。“PC玩家是N多”，但KOEI几乎赚不到他们的钱，其中原因大家都心知肚明，开发PC独占的《无双》无疑是拿钱打水漂，KOEI发售PC版无双只是想利用家用机的现有资源再赚一点利钱而已，不能把这个看成吃饭的本钱。当然KOEI也不会放过PC玩家，现今《大航海》系列、《三国志》系列、《信长之野望》系列、《真・三国无双》系列，各大系列都推出了ONLINE版，可见网络在线游戏也是它的战略目标之一。

**2** 虽然不觉得KOEI全平台出无双有何不好，但频率太高，也就是说都不诚恳，只为了捞钱。希望专心制作某一款无双，最好全平台。这样不仅能赚钱还能拉回人气，最主要的可能是时间不够。　——北京海淀区 刘京

七曜　全平台推出作品能让更多人享受到无双当然是好事情，但这要做到一碗水端平。比如这次《真・三国无双5》在PS3和XBOX360上出的是半成品，但PS2上虽然转正了6个武将，但品质上又大大缩水，倒不如直接通过网络为玩家提供PS3、XBOX360版的补丁下载。不过就是在无双那火热的年代的，KOEI也从没为我们奉献过完美的无双，或多或少都会有瑕癖。正所谓时势造英雄，当年KOEI凭借无双这种新游戏类型异军突起，创造了公司自从建社以来的最佳销售业绩，潮起潮落，我想无双只要不死，总会有绝地反弹的时候。

**3** 无双纵横市场这么多年，玩家肯定已经审美疲劳了，就算每作都是精品都难以逃脱这个命运，更别说有这么多鱼目混珠作品的无双，想振兴这个系列，只有多样化：大蛇无双沙滩排球！最终无双斗恶龙！无双之王VS街霸！哇咔咔咔　——北京朝阳区 姚书研

七曜　其实《真・三国无双5》真的那么差吗？《真・三国无双5》没有一点值得肯定的地方吗？答案当然是否定的。为什么现在无双出一作就被骂一作呢？主要原因就是两点，一是KOEI的制作诚意，二是玩家的审美疲劳。《真・三国无双5》有很多不错的设计，例如我个人认为无双模式数量上的减少虽然是KOEI有意为之，但却省去了一些没必要的重复游戏过程。每个势力武将的无双模式都有很大部分的重复，刘、赵、马、诸葛4人的无双演武模式关卡涵盖了蜀传的全部的内容，其实，比如可以让刘关张共用一个无双演武模式，玩家自行选择其中一人进行游戏，这样通一次关即可。KOEI应该尽量减少无为的重复游戏时间，让玩家可以花更多时间去体验有意义的内容。



**4** 光荣的无双出厂率大大超出我的想象，我认为光荣应用大量时间，来酝酿出一款令人满意的无双大作，至少让人知道光荣为无双所下的心血及对玩家的诚意。　——山西太原市 白进



七曜　诚意和创意其实是两个面，诚意表现的是职业道德，创意表现的是创作天赋。KOEI现在超高的无双系列产品出厂率，重量不重质的表现就是缺乏职业道德，KOEI有没有创意？有！但作品全部都是半成品，其实《真・三国无双5》或《战国无双2猛将传》绝对是一款能比得上《真・三国无双3》或者《战国无双 猛将传》的作品。降低无双的出场率不仅能大大的提升无双的质量，还能缓解玩家对无双系列的审美疲劳，其实现在玩家的审美疲劳对游戏的负面影响远远超过大家的想象，搞得现在除了死忠，几乎没有多少普通玩家愿意购买无双，无双单作的单机销量也从百万沦落到和机战系列一个层次。我可不希望无双和机战一样，成为死忠们的独乐团，海纳百川，有容为大！只有吸引更多玩家来购买，才是一个游戏系列生存下去的法则，商场就是以商业利益为出发点的战场。

**稻光养晦，无双的平台可以不计较，但质量必须过关。5代的锐意革新并不成功，可见无双的不足并不在于人设或是动作这些外在方面，更本质的是玩家对无双这一游戏模式的疲劳。所以光荣应该思考的不是如何让游戏更华丽，而是如何充实游戏的内涵，例如难度的分级，个人感觉修罗与入门的差别仅仅在于敌人的攻击欲望与攻击力。再如“天舞”强大的设定不是不可以，但入手的条件，使用的限制就该仔细考量了。《鬼武者》中不是也有黑首饰的存在吗？希望光荣继续以“爽快+收集”为基础，以更大的诚意来让“无双卷土重来”。——吉林省吉林市 星痕**

七曜　星痕同学可以说是本栏目的老朋友了，每次的见解都有很强的逻辑性。5代的锐意革新其实在人物动作方面还是有很大变动的，当然口碑不一，这是仁者见仁、智者见智的问题了。赵云的攻击判定变窄，而刘备一跃成为蜀国最顶尖的武将，这些全是因为动作的改变。不得不说，本次的玩法变得多样性了，比如孙尚香凭借武器、技能+特殊技在修罗难度下生存也能游刃有余，貂蝉的神速发动后犹如摧枯拉朽，这先都是区别以往无双的游戏形式。全部武将的无双乱舞都改为大范围的乱舞型，这点是为了适应大规模的群战。（PS2版除外）武将搭配合适的武器类型能使得攻击效率事半功倍，技能树的引用也让武将的培养方式也区别于历代无双。还有让人又爱又恨的连舞槽，使得找华陀膏也成为游戏的乐趣之一。总而言之，5代在诸多细节方面是做的不好，但那些都是KOEI制作态度的问题，其本身的革新还是有很多特色的，这点需要肯定。爽快+收集确实是无双的卖点，近期的无双都取消了UNIQUE武器，这使无双越来越网游化，也少了很多游戏的动力，其实《战国无双2猛将传》的创意就很不错，第一秘藏武器是一把很强的武器，而第二秘藏武器则是特意给玩家自行改造的。

**T社不是来了么，正好，干脆推倒重做，就现在无双这个素质，大概除了死忠没人会反对。还有麻烦他们做游戏的时候想清楚自己要干什么，没事别老瞎得瑟。——北京海淀区 张弘**

七曜　其实K社还没有到江郎才尽、黔驴技穷的时候，虽然在他们的人员配备方面是出现了一些问题，现在KOEI除了无双还是出无双，像《三国志》、《信长之野望》、《大航海》等名作都已经沦为ONLINE游戏，与T社的结合肯定会给K社注入新鲜血液，历史题材配上原创能力，前途必然无可限量。再来说说无双“素质”，何为“素质”？这个问题也要一剖为二来分析，这又要回到诚意和创意的话题，前文已经说过现在无双的创意还没有到达山穷水尽的地步，主要是KOEI太急功近利了，没有一个完成品出场。慢工出细活，我想只要无双能保持以前半年一作的精品游戏品质，磨出的剑必然锋芒所向。

**把前景寄托在画面素质更强的PS3上吧，应多加一些震撼性画面，不要只是拼命地重复按键，只体验杀敌快感。还应设身处地为玩家想。真正为玩家做游戏，为全世界的玩家用心去演绎今后的无双。——河北石家庄市 亢振坤**

七曜　画面方面一直不是KOEI擅长的强项，而且无双系列目前所遇到的问题，主要并不是在画面方面。一是制作态度问题，二是审美疲劳问题，三是革新问题，然后再才是画面等机能问题。量和质不可兼得，特别是对无双这类游戏，能使用的武将越多，那么厂商必然会简化操作，不然无论是对厂商还是对玩家来说都是既耗时又费力的游戏，试想一下，如果把战国无双系列中30多名角色都设计成隼龙一般复杂的角色，那么玩家需要多少时间才能完全掌握一名武将的操作，就算把全部角色都上手一遍都需要不知道多少时间。而且无双的基础就是诸多武将+海量杂兵，如果要求在动作方面增强素质，也只会是更适应去对付更多的海量敌人。

**只能做得有些诚意，无双是个不受势力限制的作品，可以从剧情着手，一个角色有很多结局（有点像GALGAME），每条线都不同的武器（有点像口袋妖怪），而且希望招式能多一点，让玩家们眼前一亮。除非KOEI真的想要砸了这个招牌，不过哪个厂家都不希望是这样的吧？——河北承德市 王思语**

七曜　所有读者都不满KOEI现在的制作态度，无双相比BASARA系列确实严谨了不少，这些都是出于制作公司的制作风格。较之BASARA那种真正的一路砍杀到底，清屏过关的类型，无双显然在文化底蕴和对历史的把握上强很多。无双系列作品中，对剧情把握最好的一作是《战国无双》，其中就如王小姐所说，一个角色存在着多种结局，根据玩家在游戏中所完成的任务，能进入不同的结局，令人印象最深的是阿国，她的结局都是将各个武将带回出云国一同生活，实在有些让人无法接受。每条线都不同的武器，这点不可能实现，而且现在无双的武器都是用刷的，以后的发展方向是合成和改造，可能除了战国系列别的作品中再出现UNIQUE武器的可能性不大。

**对《三国无双》和《战国无双》这两大无双系列而言，玩家在关注无双武将和新战场的同时，更多的是对三国和战国历史热衷。只有源于历史，主动展现三国、战国时期诸侯群雄的场面，才能得玩家的一致认可！——浙江绍兴市 何嘉宁**

七曜　嗯，何同学道出了我们一部分无双玩家的心声，现在无双江河日下，为什么还是有那么多的死忠支持它？因为在同类游戏中，还没有能在历史方面超越它的，纵观整体素质，无双的同类产品中也没有能超越它的。KOEI对历史严谨的历史态度起码赢得了喜欢历史玩家，不像BASARA中把军神上杉谦信设定成一名女性，乱搞同性关系；像青年真田幸村像蛤蟆一样的跑路方式等等，让人玩得感觉怪怪的，不能接受。但毕竟这只是游戏，不喜欢无视就好。

**我觉得在人物招式方面加强一些打击感，并且游戏中的BOSS战时应该再有些技巧性，像现在普通的ACT游戏那样给自己更紧张激烈一些，否则如一群农夫拿着镰刀砍瓜切菜一般，以前的无双新在游戏的类型，如今我想它也需要向别的大作吸收一些好的系统。其实《恶魔猎人4》不也有个无双模式么？CAPCPM都要了点经，KOEI就不自己向CAPCOM学习？——广西百色民族高中 孟起**

七曜　个人觉得这个建议很中肯，无双的手感和打击感虽然算不上很差，但相较之忍龙确实有差距。特别是《真·三国无双5》中打击系武器，典韦、夏侯敦、许褚、魏延都像是在打棉花，而在SP中调整了音效以后，才稍微有了点感觉。不过刘备、孙尚香的手感做的还可以，剑类武器在5代中远高于枪、锤的类型的武器。关于打BOSS的技巧性，就是希望提高BOSS的攻击方式了，这个因为BOSS全部都是可以使用的武将，复杂他们的招式也就是复杂武将的使用方式。

**光荣应该与TECMO联合，光荣提供剧情，TECMO提供人物设定，把两家公司的特色合并，成为将来的《无双》新特色，这是第一；第二是光荣应该向广大的“无双饭”道歉。——广东江门市 张嘉尧**

七曜　个人觉得KOEI的人设一点都不比TECMO的差！甚至我觉得KOEI的人设在整个业界都是非常不错的，不过审美观这个东西每个人的欣赏角度都不一样，也不太好做评判，这种东西没有所谓的客观可言。KOEI提供剧情和人设，TECMO提供招式设计和模式，都是一个可行性很高的策划。

## 日本原版礼物放送！

本期依然为大家送上日本原版的礼物，而上期读者中奖名单也在此公布，本期大礼是日本万代公司出品的，龙珠著名角色场景扭蛋精选集。“龙珠Z Petit Imagination Figure” Q版场景印象组合扭蛋，全套5款。含有孙悟空、贝吉塔、弗利萨、短笛等最知名的角色，其中1号车和2号车随机一款，高约5–8CM。



第239期 大话电玩栏目中奖名单

上海市新闸路
张蕾 天诛原版人偶

吉林省吉林市
星痕 口袋妖怪原版徽章

广东江门市
张嘉尧 口袋妖怪原版拼图

# DEAD SPACE

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：死亡空间 | | 2008年10月13日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作射击 | EA | 59.99美元 | 美版 |
| | DVD | 1人 | 367KB | 17岁以上 |

□文/北斗

## CHECK UP! 基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 控制主角移动 |
| 右摇杆 | 控制视角 |
| Y | 打开道具菜单 |
| LB | 配合左摇杆是跑动 |
| RB | 持枪时是切换武器的第二功能,非持枪时是踩踏 |
| LT | 持枪，许多动作都是在持枪状态下配合其他按键才可发动 |
| RT | 持枪时是射击，非持枪时是近身攻击 |
| BACK | 调出地图 |
| START | 暂停 |
| 方向键 | 快速切换到其他武器 |
| LT+A | 快速装填子弹 |
| LT+X | 减速，消耗念力值，可以延缓敌人和物品的移动速度 |
| LT+B | 用念力移动物品 |
| LT+Y | 在无重力的环境中可以跳跃到不同平面 |
| LB+X | 快速加血（行李中得有医药包） |

## Isaac Clarke

### 身为工程师的主角 摇身一变成无敌电焊工



在正式游戏之前，首先需要说明的一点就是：本作的主角Isaac（艾萨克）并不是传统游戏中那种无敌英雄形象，他的本行是USG飞船Kellioris号的工程师以及系统专家，严格来说是个"知识分子"。尽管凭借玩家的操作和高科技装备，Isaac在游戏中一路过关斩将表现不俗，不过还是不要忘了这一点比较好。比如跑动速度就比较慢，游戏中不少怪物的移动速度都比主角要快，再加上它们爆发跳跃或是冲撞时的速度就更是恐怖。

另外，Isaac在游戏中给人的感觉与士官长挺像，在整个游戏过程中他不会有任何一句台词（不论是语音还是文字），而且全程都戴着头盔，基本上看不到他的脸部。不过还是有两次机会一睹主角"芳容"，分别是游戏第1章的开始动画中，Kellioris号失控坠落之后，此时可以用右摇杆调整视角看到Isaac的脸；另外一次就是通关后，Isaac独自驾驶飞船逃离，会有特写画面。

## 体力值在哪里？残弹量在哪里？更为真实的状态显示界面




本作的一大特色就是你再也无法像传统游戏那样直接在屏幕的某个部分看到专门的体力槽之类的东东，取而代之的，你只能以主角盔甲背后的那个蓝色条形槽来判断剩余体力状况，变成黄色的话就表示体力已经很低了。

同样，代表主角意念力的槽也没有，而是在主角盔甲背后右侧，有一个圆形的小装置，上面那个半圆形的槽就是念力槽了，变成红色表示快消耗光了。

另外，武器剩余残弹数量同样也不是在屏幕右下角之类的地方进行显示，而是只有当主角进入持枪状态时，观察枪械的小显示屏，那上面的数字就是残弹量。

某些特定环境中需要消耗氧气,此时主角背后上方有一个不断下降的数值，那就是剩余氧气量了，一旦氧气用完主角立即死亡，补充的办法主要是使用氧气罐。

## 全3D投影地图导航系统 路线一览无遗，再无迷路之忧

在游戏中按Back键就会打开地图菜单，在本作中所有的事情都是即时的，也就是说不管你是打开道具栏还是地图都不会暂停游戏，敌人仍然会移动和攻击你,所以尽量在安全的地方打开菜单。而且，地图画面与传统游戏不同，并不会进入一个专门的界面，而是直接利用主角右手上的显像系统生成一个立体影像，Y键是放大,X键是缩小,十字键旋转地图调整视角,按A键显示地图标记。注意，本作中的地图是3D立体地图，与传统的2D平面地图不同，地图中的蓝色直线是前往目标地点的路线，白色的发光点代表目标地点，所以游戏中玩家只需经常打开地图，跟着蓝线走就行了，基本不用担心会迷路。



# 强力敌人弱点分析与打法点评
# 对付不同尸变魔采取对应策略

本作中的敌人名为“尸变魔”（Necromorphs），它们的“原形”其实都是石材号上的已死船员，被病毒感染后发生尸变从而产生各种各样的变异，不同的尸变魔所需应对的打法都是不同的，这里介绍由中典型或是强力的尸变魔，说明其特性和针对打法。



**Slasher（切割者）**：最基本的敌人，后期还会有强化版。Slasher基本上还是人形结构，不过四肢有所残缺，对付它们最简单的办法就是打掉其四肢，威胁性会立马小上许多。强化版的切割者在外形上比普通版有所变化，颜色变成了深紫色，速度和灵活性也得到了大幅提高。



**Guardians（守护者）**：比较麻烦的一类敌人，其只会出现在墙壁上，本体无法移动，主要是守卫在一些重要入口旁边，尽管守护者的本体无法移动且身上的数支触角攻击范围不大，但是一旦被击中就是直接死掉的严重后果，而且其还会不断喷射出小型的怪物，小怪物会远距离攻击，近距离则是尾巴攻击，对付小怪物需要射断其尾部。对付守护者需要尽快打掉其所有触手，推荐使用线形枪。



**Infector（传染者）**：本身一般，但是其特点就是能够将屋里的所有死尸变成尸变魔，所以是战斗中优先解决的对象，翅膀是其弱点。传染者在游戏中出现的次数不算很多，基本上房间内有大量船员尸体的话就得小心了，而且往往是初次经过时不会出现，而是等你返回时才会出现，其飞行速度还是挺快的。



**Pregnant and Swarm Necromorphs（宿主）**：外形看上去很臃肿的样子，其实速度非常快，手刀攻击力很强，一旦打破其肚子还会爆出一大堆的小怪物。对付它最好的办法就是先一枪打断它的手刀，再一枪切断脖子，尽量不要打肚子。万一打爆其肚子的话，建议用线形枪或是火焰喷射器等远距离范围武器把那些成堆的小怪物解决掉。



**Lurker（刺蛇）**：其实外形和星际里的刺蛇完全不同，不过其同样也有让人头疼的远距离攻击能力。喜欢在墙壁和地上跳来跳去，建议等其站定张开背后的3只触手后再迅速开枪干掉它。如果是在小范围内遭遇N只Lurker的话是很让人头疼的事情。



**Leaper（跳跃者）**：同样也是非常擅长跳跃的一种尸变魔，转眼就能从N远的地方蹿到你面前，尾部攻击伤害巨大，而且比较耐打。由于其通常是趴在地上的，所以要打它的弱点有一定难度，爆头和切尾都无法造成一击必杀效果，对付Leaper建议先用减速再射击。



**Drag Tentacle（触手）**：一些特殊场景才会出现，没有任何先兆，直接就拖住主角的脚往里拽。对付它需要在其将你拖进洞之前瞄准触手上的黄色肿瘤部位射击，由于被拖动时不好瞄准，所以要善于抓住机会，一旦被其拖进洞就直接死亡。初次遭遇时可能会吓你一跳，不过习惯后反而没什么威胁。



**Divider（分裂者）**：瘦高人形尸变魔，本身无论是速度还是攻击力来说都不怎么样，属于近身攻击的怪物。但是需要注意的是在将其干掉后会爆出数只蜘蛛状的小怪物，而且与宿主不同，这种爆怪是无法避免的。小蜘蛛的行动非常灵活，推荐小蜘蛛爆出来后用减速能力配合射击。



**Hunter（猎人）**：相当于生化中的追踪者，拥有不断再生的能力，无法完全摧毁，而且攻击力极强。游戏中与它遭遇的场合基本上就是拖拖时间然后逃跑，建议先将其腿打断，会大幅降低其行动速度，再打掉其上肢可以削减其攻击力。直到游戏最后才有办法将其完全摧毁。



**Brute（嗜杀者）**：非常强力的怪物，基本上是小BOSS级别了，皮糙肉厚，攻击力高，速度快。对付它务必拉开足够的距离，因为它本身就跑得很快，再配合冲撞技能，极有威胁性。攻击一定程度后其会原地趴下像乌龟一般团起身体，此时需要迅速绕到背后打它背上的弱点才行，此时建议配合减速能力。



**Exploder（自爆兵）**：行动速度不慢，左手末端的黄色肿瘤有炸弹效果，对付它只能远距离打黄色肿瘤将其炸碎，切勿让其接近，否则会自爆，造成很大伤害。当然也可以利用其被干掉后的爆炸效果附带杀伤其周围的敌人，还是很有效的，注意比较远的情况下其甚至能做出回避攻击的动作。

# Isaac的“超能力”
# 利用高科技装备施展神奇技法

游戏前期，主角会先后得到静力器（Stasis）和动力器（Kinesis），在得到两个这两个设备后就可以使用特殊的能力。

其中按LT+X使用静力器是减速功能，游戏中的一些机关，例如快速开合的电梯门、旋转的电风扇等机关都必须先减速后才能安全通过；另外，减速能力在战斗中也是非常好用的一项能力，由于许多敌人动作都非常迅速，对它们使用减速后会对战斗大有帮助，高难度下更是如此。静力器的槽就是主角背上右侧那个小圆，耗尽后的补充方法有两种，一是去专门的静力补充装置处恢复，另外就是使用静力能源包（Stasis Pack）。

而按LT+B则可以使用动力器的“念力”移动功能，将物品举起来或是进行移动，即便是大型的物体也可以移动，有的开关也是需要用念力将其拉下来。注意有的特殊装置上有相关标记，只有蓝色发亮的那种才能使用念力，不发亮的则不可使用。使用动力器不需要消耗任何东西。

综上所述，尽管实际上主角是通过两个科技装置实现的“超能力”，不过为了称呼方便，在攻略中还是把这两项技能就当成超能力来称呼吧：减速和念力。

**突然收到的求救信息**
**茫茫宇宙之中**
**危险永远无法预见**

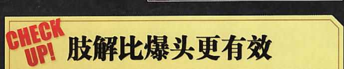




←嗜杀者是游戏中非常强劲的一种怪物，武器升级是必须的。

**前方等着你的会是什么？**

→在被一些尸变魔攻击时会出现这种画面，此时连打A键，主角就会使用特殊攻击将敌人干掉。只不过是以牺牲自己体力为代价。



**死去船员纷纷变异**
**到处是穷凶极恶的尸变魔**

## CHECK UP! 肢解比爆头更有效

“肢解系统”也是本作的特色系统，游戏中的敌人尸变魔有许多种类，对付它们不再是传统游戏中那样追求爆头——因为绝大部分的敌人弱点都不在头部，打了也没用。相反，需要玩家将其身体的特殊部位打掉才能形成更有效的杀伤。在肢解武器方面，等离子切割枪是最好使的，因为其能够调节横向和竖向的射击，而且是线性攻击，对于切割敌人身体非常有效。而线性枪也是线打击，不过宽度很大，基本上打到敌人身上就是“腰斩”的效果。

值得说明的是：游戏中对肢解后的效果描写非常血腥，本来这系统就已经够“变态”的了，又是现实描写，难怪会被N个国家禁止销售，即便是在美国也是“17岁以上”的成人级作品。




←肢解系统是个技术活，流畅有效的“肢解”艺术是帮助你逃出生天的必备法门。各种武器中，等离子切割枪是最适合肢解敌人的，在将其威力升满后是非常有力的武器。不过，在某些特殊情况下，也是需要优先考虑线性枪、聚拢射线枪等大杀器的。

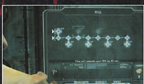
# 零重力环境下的特殊操作事项



游戏中有的环境是零重力环境（ZERO G），进出这种环境前一般都有一层膜状的东东，进入后就没有重力了。在进出零重力环境时都会有专门的系统语音提示。按LT+Y可以跳往不同的平台，例如你既可以跳到墙壁上也可以跳到天花板上，跳上去后视角也会发生相应的变化。需要注意的一点就是，在跳跃时需要用枪瞄准跳跃目标位置，这个位置不能离主角太近；还有，在跳出到落地前的过程中，可以稍微调节身体和方向。

# 利用能力升级系统强化自己 武装到牙齿后与敌人打场攻坚战

这不是RPG游戏，所以自然不存在传统的打怪升级之类的设定，不过还是有方法通过特殊途径提升能力的。那就是在游戏中会得到能量点（Power Node），然后去专门的升级装置（Bench）处就可以消费能量点进行升级。



可升级的项目主要包括各项武器的相关能力、主角的体力上限和氧气上限，以及动力器和静力器两项超能力相关。其中体力和氧气上限是在"AIR"一栏中，超能力相关是在"STASIS"一栏中。进入升级系统后是类似FF10的走盘式，里面是一个有许多节点的小表，只有特殊节点才能激活相应的升级，但要到达这些特殊点，同样需要耗费能量点去填充中间的空节点才行。

关于能量点的获得，主要有三种方法：一是收集，例如在墙壁上的方形橱柜中里面的就是能量点了；二是打倒怪物后获得，在干掉一些比较强力的尸变魔后会得到；三是在商店中购买，1W大洋一个，非常昂贵。

# 寻找设计图纸升级盔甲 同时提升你的防御力与道具栏

Isaac所穿的那套盔甲是可以升级的，从LV1最高可以升级到LV5。想要升级的话就必须先在游戏中找到各级别的盔甲设计图纸，然后去商店中就能够买到了，级别越高的盔甲，价钱也越高，升级盔甲时还有专门的画面。设计图纸一般在壁橱中，不会特别偏僻。本作中不但是高级盔甲，还有一些高级道具，都必须找到相应的设计图纸才能购买，设计图纸的英文名是"Schematic"。

盔甲级别越高，防御力和道具栏空间也越大，LV5的盔甲道具栏全满。外形方面，个人感觉除了第一次升级的变化较大之外，其余几次升级变化都不明显，其实所谓升级说穿了就是往身上贴竹片（金属片）……

# 《死亡空间》战斗心得分享 想要生存下去并非轻而易举



游戏中虽然也可以用枪支与敌人展开近身肉搏战，但是说实话，从实际效果来看，完全不能与《HALO》等作品中那样有着强大的杀伤力，除非迫不得已，否则强烈不推荐采用近身战，还是远距离射击有安全感。同样，RB踩踏那一招，在对地上爬行的敌人时虽然有效且攻击力较高，但硬直太大，而且攻击距离太短。倒是可以用来踏碎地上那些弹药箱，省子弹，而且有的弹药箱里还隐藏有怪物，可以直接踩死。

念力的举物功能虽然也可以举环境中的物品砸敌人，不过攻击力并不高，不推荐使用。倒是减速这个特殊能力，可以大幅降低敌人行动速度，在战斗时也是非常好使的辅助技能。另外，场景中有时会有红色的气罐，打爆它的杀伤效果非常可观，不过要注意别把自己也给牵扯进去。

不同枪械的重量不同，枪越重，你持枪跑动的速度也就越慢。还有，即便是快速装填子弹也需要花费一定的时间，而且必须停下来才行。

游戏中许多场景中判定是否有敌人存在，并不是用眼睛，而是用耳朵。如果该场景有尸变魔存在的话，那么你肯定能够提前听到它们那标志性的叫声。

# 武器性能综合评述 精确打击还是强力杀伤完全随你

在游戏过程中，可以随着商店的升级购买不少新的武器，虽然这些武器的数量并不多，但是使用得好的话，其实精通一两把足以。武器的升级也是在Bench处，主要项目有威力（DAMAGE）、装弹量（CAPABILITY）、射速（SPEED）和装弹速度（RELOAD），另外，一些特殊武器还有特殊的升级项目。下面是游戏中所有武器的综合性能评述，以及升级时的建议优先次序：

**Plasma Cutter（等离子切割枪）**：最先入手的装备，个人认为也是综合性能最好的一把枪。在持枪时按RB键可以调节横向和竖向射出方向，通过这个调节，可以很有效的进行肢解与打击敌人弱点。

**建议升级顺序**：威力→装弹量→射速→装弹速度

**武器模式**：垂直射击、水平射击范围

**Line Gun（线形枪）**：射击范围非常宽，同时威力极为强大，且具有贯穿效果，可以同时打击一条直线上的N个敌人。缺点是弹舱容量小，射速慢，初始只有5发，同时比较重，需双手持枪。第二攻击模式可以安置地雷，敌人触发引爆后会遭到多束雷射切割。

**建议升级顺序**：威力→宽度（Width）→地雷威力（Mine）→装弹速度→装弹量

**武器模式**：正常射击模式、埋雷模式；

**Pulse Rifle（脉冲枪）**：射速非常快，弹舱容量也很大，但是威力较低，而且基本无法进行肢解。第二武器模式可以同时攻击四周敌人，群殴时比较好使。

**建议升级顺序**：威力→装弹量→装弹速度

**武器模式**：正常射击模式、360度全方位射击

**Flamethrower（火焰喷射器）**：攻击面较宽，威力不错，缺点是射击距离较短，而且无法集中针对某个单体目标攻击。第二武器模式可以射击火球，并带有爆炸伤害。

**建议升级顺序**：威力→火焰持久力（Duration）→装弹量→装弹速度

**武器模式**：正常射击模式、火球射击模式

**Force Gun（聚力枪）**：适合短距离的遭遇战，可以射出大片能量光束，属于范围伤害，还附带震退敌人的效果。第二攻击模式的能量光束威力巨大，但有一定射击延迟，可以射穿大批敌人，并带有爆炸伤害。

**建议升级顺序**：威力→射速→装弹速度→装弹量

**武器模式**：爆炸射击模式、爆炸光束射击模式

**Ripper（绞肉枪）**：射击小形切割刀，有穿透攻击效果，切割刀回自动回收，回收路线的敌人都会受到攻击。第二攻击模式可以射击单体切割刀，威力增大但只改为单发。

**建议升级顺序**：威力→切割刀持久力（Duration→装弹量→装弹速度

**武器模式**：多发追踪射击模式、单发直线射击模式；

**Contact Beam（聚拢射线）**：大威力武器，射击距离大，范围也大，具有穿透和震退效果。但武器有发射聚力时间，速度很慢。第二攻击模式可攻击更大范围，威力更大。

**建议升级顺序**：威力→蓄力时间（Charge）→装弹量→装弹速度

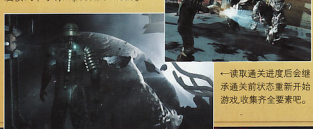
**武器模式**：集中攻击模式、大范围攻击模式；

## CHECK UP! 游戏通关后的奖励

以任意难度通关一次后将开启以下要素：获得Military Suit服装，开启Backstory log模式，获得5万点金钱，获得10个升级点，开启Impossible Mode。

通关后存档，之后再读取这个进度就能进入Backstory log模式，也就是在继承之前通关状态的前提下重新开始游戏，继承的要素包括通关前的盔甲等级、所有物品（武器、弹药、道具等）和金钱。

Impossible Mode是本作的最高难度，但并不是通关后"New Game"就能选择，而是需要先读取通关记录重新开始游戏后选择退出"Quit"，然后再选择"New Game"，此时难度模式中才有Impossible Mode。



←读取通关进度后会继承通关前状态重新开始游戏，收集齐全要素吧。



# Walkthrough

未来，人类已经迈出地球，开始了探索宇宙的旅程。游戏主角艾萨克·克拉克，乘坐USG飞船Kellioris号奉命前往宇宙空间执行一次例行公事的空间采矿船定期检修工作。然而这次看似普通的任务，背后却隐藏着一个巨大的危机。

途中，主角等人收到了石材号采集船发来的求救信号，其中一段视频，是主角女友妮可发来的，就在飞船快接近石材号的时候突然遭遇宇宙风暴而坠落。艾萨克的队友们也在踏入采集船后不久就先后遭到恐怖生物的屠杀，这里到底隐藏着什么可怕的东西？带着这个疑问，艾萨克开始了他的恐怖之旅……

## 第1章 新来者 NEW ARRIVALS

漫长的开头动画之后，飞船坠落在地上，跟随队友们走出船舱，前往石材号采集船。此时主角身上空空如也，而且啥也不会，标准的非战斗人员装束。来到大门前，队友们说完话之后会请你开门，工程师的身份果然还是有点用的……

进入船舱后队友会先罗嗦一段时间，趁此机会四处搜刮一下吧。收到队友指示后打开控制室的门并调查玻璃后的开关，触发剧情，房间突然变暗，不知从哪里蹿出来的怪物开始屠杀他们。此时右侧的门已经可以打开，迅速狂奔出去，来到电梯内按下开关。此时还有怪物试图冲进来，而且屠刀已经够到主角鼻尖了，还好此怪最后给电梯夹死，暂时逃过一劫。

出电梯后，在一个船员的尸体旁得到等离子切割枪，旁边箱子里有补给物资。来到被锁住的门前，门旁有一个红色装置，需要将其破坏掉才能开门，破坏方式有两种：用枪射击或是用近身肉搏技（非瞄准状态时RT）。进门后马上会遭遇一个敌人，干掉后来到存档点。在控制室内队友会给你下一个任务，墙上的箱子别忘了开，出去后右转到头进门，之后是一段长方形的平台，干掉敌人后，将静力器补充满。在快速开合的自动门前使用减速，然后迅速通过。

到达第2个存档点，进入左侧的修理室，此处需要激活两个触手开关，第一个没问题，但第二个需要在其插入后使用减速，然后迅速跑到中间按下开关，期间有怪物出现，优先解决之。之后一路往回走，从控制室左侧的走廊前进，乘坐电梯到引擎室。在2楼得到Maintenance Bay和档案，再次回到控制室，在尽头插上卡片后是一段对话剧情。

之后需要原路返回自己的飞船，沿途有不少怪物，小心应付。到达控制舱开关前选择LOAD后有怪物攻击飞船，此时得逃出去，注意别被火烧着了，之后回到采集船大厅内。在商店里可以进行第一次的盔甲升级并补充弹药和医药包，前往机舱平台即可过关。

## 第2章 重症看护 INTENSIVE CARE

本关开始时是在机舱平台内，基本上游戏之后所有章节开头（除了第12章）玩家都是从这里出发，每章最后也都是要回到这里。出来后发现自己是在医疗室附近，从一个快死的女医生手里得到动力模块（Kinesis Module），学会使用念力，LT+B键可以举起地上的物品或是拉动某些开关，还可以用枪把物品射向敌人。用念力移开拦在路上的两个大箱子就可以前进了。

来到保安站大厅，这里有商店和存档点，是休息整备的好地方。之后往右走，系统会提示玩家武器的第二攻击模式，也即LT瞄准状态下不按RT而是按RB键，不同武器的第二攻击模式各有区别，等离子切割器可以调整竖直与水平方向的射击，更“方便”肢解敌人。

之后路上有一扇门需要专门的电源才能打开，在旁边地上会发现电源块，利用念力将其举起来放进插槽即可打开门。将房间内的滚筒状设备移到底打开通路，启动电梯上楼，然后利用滚筒设备做平台走到对面再绕到另一边，砸掉红色开关后进门。

这个房间启动重力控制器后便会进入零重力状态，有几只怪物，建议还是干掉之，找到出口后跳过去即可，很简单。到达目标地点触发剧情后需要原路返回去保安站炸毁路障，在存档点附近会遇到小怪物（就是之后大肚子宿主尸变魔打爆肚子后出来那种怪物），回到保安站将路障炸碎。



在治疗室先将敌人干掉，然后用念力将地上的电源块塞上打开门，注意出门后会遇到大批敌人，提前做好准备。接着会看到一个女护士在虐杀病人后抹脖子自尽的诡异一幕，在停尸间看到船长被杀死，之后被寄生变异的船长会攻击你，同时房间内玻璃舱里的怪物会暴起，将它们全部干掉后得到Captain's RIG，搜刮一下房内会得到不少好东东。之后顺着路线直奔机舱平台，过关。

## 第3章 航向修正 COURSE CORRECTTON

在控制室内有商店和存档点，从这里往右走，底层有具尸体一会会变异，可以提前将其分尸（最好养成见尸体也要肢解的“良好习惯”……）。来到有缆车的大房间内，这边往上走一点会看到一个开关，需要用念力将开关往下拉到底。之后来到缆车入口前，用念力将远处的缆车吸过来，上缆车后自动向对面开过去。

快到时会看到有大量怪物在对面等着你，最好能在抵达前将它们全灭掉，因为缆车上可没有回旋的余地。下缆车后四处搜刮一下，可以得到不少好东东，在这里的平台出同样用念力将开关往下拉到头，接下来会有敌人出现，干掉后上缆车往回走。

下来后顺着右侧的楼梯一路杀怪最终回到控制室，在快到控制室的时候你会发现新敌人传染者，它会不断将地上的尸体变成尸变魔，最好先将它灭掉。往左乘电梯下去，进入中间的房内启动开关后会突然变暗，此时会有敌人出现，最好站在角落防止背后受袭。将敌人全灭后房间恢复正常，从左侧的门出去后来到一个大的环形长廊，左侧不远有能量点可拿，回来往右走来到离心室。

离心室打开开关后进入零重力环境，跳到下面，这里可以看到有两个撞击器之类的设备，需要先对其使用减速，然后用念力往里面拉，最终与接口咬合。注意快拉到接口处时要放慢速度才行，否则会被弹回来。搞定这两个装置后跳到上层，进入不是入口的那个门，按下开关，进入无氧状态，主角背上的氧气会不断消耗。

迅速坐电梯下楼，之后需要顺着长廊跑向出口，注意那个旋转的长臂状设备，给扫到就直接挂了。我们要做的是向右跑而不是向左，否则时间肯定是不够的，途中有凹槽可以暂时躲避机器长臂，快到出口前会遇到Leaper袭击，先跑到凹槽再干掉它。有一个凹槽内有氧气瓶可以补充氧气，出门后马上会被触手突袭，这种敌人的出现是突然且完全不可防备的，被抓住后会不断拖向它的洞穴，必须在之前用枪射击触手上的黄色肿瘤将其打断，否则直接挂掉。

原路返回控制室，从另一侧的门出去，再次进入无氧状态，先跳到左上方的平台，在这里往上看就能看到出口，跳过去，出门后有存档点。接下来就会遭遇到大肚子的宿主了，对付它们切记不要打爆肚子，先切掉手刀再打头，万一爆出成堆小怪物的话，就用火焰喷射器吧。在主电脑按下开关前，最好找些会爆炸的气罐，因为按下开关后会有成批的敌人涌过来，将它们全灭后沿路回到机舱平台，途中还有敌人埋伏，要小心。

## 第4章 危机降临 OBLITERATION IMMINENT

进入通道后小心左侧会有怪物偷袭你，将其干掉后会看到商店，这是本关唯一的补给点。进入大厅后不久就会发生陨石撞击事件，之后将大厅里的东西全部搜刮干净，从正上方的楼梯下去转过来后进门。

途中可以得到3级盔甲的图纸，进入船长室与队友们对话后得知需要修理ADS系统就得先修理好中央大厅的电源。回到大厅后会遇到新敌人嗜杀者，高攻高防高血高速，是很强力的敌人，之前最好升级过武器的威力，拉开距离给它几枪等其蹲下进入龟缩状态后迅速绕到其身后打背上弱点，如此反复几次即可搞定。从刚才嗜杀者撞坏的门进去可以找到女友留下的一段视频，搜刮一下后打开电源开关。

回到大厅，进入中央下方的电梯，之后一路前进，途中会看到有种发光的地板，从其下面喷出的绿色气流如果碰到的话会直接死掉，当然，也可以利用这一招消灭敌人。小心绕开这些气流地形前进，途中会再次遭遇嗜杀者和其他敌人，利用

地形慢慢与其周旋最终解决掉。之后会看到有数根断掉的电线在四处乱弹，必须先对其使用减速才能安全通过。



回到中央大厅前会遭遇数只Leaper，配合减速将它们干掉。回到大厅，这次坐上方的电梯，可以往上可也可以往下，先往下。下去后可以搜刮到不少好东东，之后会发生爆炸的剧情，需要尽快到安全的地方。同时得小心有气流的地形，之后遭遇大批敌人，全灭后在尽头启动电源，然后回电梯往上。

出来后有敌人，接通电源后得到新任务，摧毁陨石。一路前进，之后会来到一处狭长的开阔带，这里是无氧环境，玩家的氧气会不断消耗，最好身上备有氧气罐。需要注意的是，此处场景会不断有电磁风暴袭来，看到远处前方开始有蓝色气流时就得马上跑到墙壁后面躲着，否则会直接挂掉。利用沿途的墙壁作为屏障最后来到房内，坐上射击台，进入射击陨石模式。

一开始时防护罩还有85%的能源，玩家要做的就是操纵轨道炮将远处不断飞来的陨石击碎，陨石撞击到护罩上会损失能源，降到0后就会死亡。操作轨道炮时LT是快速连发，RT是电磁光束，后者威力大但速度慢，需要打提前量，两种模式可以同时发射，能快速摧毁陨石，但连续同时使用会造成短暂能源攻击不上。需要注意的是，操纵射击方向的变成了右摇杆，所以开始会感觉特别不习惯，坚持一段时间后即可。

完成后原路回到机舱平台，途中有小股敌人的伏击。

## 第5章 致命狂热 LETHAL DEVOTION

干掉最初的几个敌人后来到一个房中，在该房的另一端会看到有新敌人守护者，其本体寄生在墙壁上无法移动，不要试图接近，否则一旦进入其攻击范围就会被其触手直接秒掉，同时它会不断喷出有远射能力的孢子怪。对付它最好先用减速延缓其放小怪物的速度，然后利用线性枪配合插雷的第二攻击模式将其干掉，再清空孢子怪，之后坐电梯上楼。

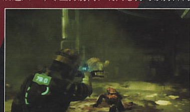
这个平台需要等下方的装置过来的时候使用减速然后迅速通过，最后遇到已经发疯的Mercer博士，听他罗嗦完后房内暴起新敌人——猎人，这种敌人可以看成生化中的追踪者。其不但攻击力极高，而且拥有无限再生能力，根本无法完全摧毁，所以现在你要做的就是先打断其双腿延缓其移动能力，最好再给它一个减速，然后与其周旋直到房间的门被打开，之后迅速夺路而逃。

接下来的途中会先后遭遇到大批敌人以及猎人的追击，能打就打，打不过就跑。之后还会遭遇一次守护者，老办法料理掉。拿到DNA样本后，发现飞船中已经到处都是毒气，此时又会进入氧气不断消耗的状态，一路狂奔回大厅打开生命维持系统。之后就是不断沿着地图上的导航路线前进，最后来到一个房间内并第N次遭遇猎人，等剧情过后，先解决掉其余敌人。然后将猎人引到中间的小房间中，打断其双腿双手并使用减速将其暂时困在小房中，然后迅速跑到上方的控制台内，启动毒气装置将猎人暂时解决掉，之后返回机舱平台即可。

## 第6章 环境危害 ENVIRONMENTAL HAZARD

本关的基本目的就是找到并解决隐藏在各处的毒气散发怪物，来到大厅后会遭遇大批敌人，将其全部解决掉后乘坐电梯上2F，其中一个门内会找到一个毒气怪。毒气怪体态比较臃肿，都是趴在某个角落里散发黄色的毒气，本身没有任何攻击力，一枪就能干掉。注意这个房间内干掉毒气怪后会蹿出一大票尸变魔，之前最好先站在角落，将红色的气罐用念力移动到路口处，干掉毒气怪后利用气罐的爆炸可以对敌人造成强大伤害。

3F有弹药补充，回到1F，根据地图上的指示前往各个房间内干掉躲藏在其中的毒气怪，之后激活大厅里的供给系统。沿着路线前进，会开始遇到新的敌人自爆者，对付它们切忌被近身，必须拉开距离射击其左手的黄色肿瘤，会发生爆炸。之后进入一个零重力房间，利用念力可以打开门，这里有Leaper骚扰。



乘电梯来到楼下后需要连续通过数个喷火管道，各管道之间的门都必须打坏旁边的红色装置才能开启，此处动作一定要快，否则会被火烧到。通过喷火管道后乘电梯到3F，先去上方的房间内搜刮一下，再前进回到大厅。

从另一侧的门出去，拐弯后会再次遭遇守护者，解决掉后可以去右侧的两个门里转转，注意第二个门内有怪物埋伏。乘电梯到第二个大厅会遇到嗜杀者和大批敌人，全灭后四处搜集可以补充到许多物资。乘大厅中央的电梯到3F干掉一只毒气怪，之后从2F进门，进门后会再次遭遇触手怪，干掉后来到零重力室。不断往上跳，途中有一处的地板上有电流，先对其使用减速，然后快速两次跳跃离开。一直来到顶层，解决掉偷袭的Leaper后，在角落里找到毒气怪并将其干掉。

之后原路返回到第二大厅的1F，切换供给系统的开关，就在开关下方躲着一只毒气怪，正常情况下由于有护罩阻拦无法造成伤害，只能利用系统切换、护罩打开的空隙一枪将其干掉。搞定后顺着路线来到一处被触手缠住的大门，在开关处使用毒药将触手弹开，进门后是在零重力环境的BOSS战。

### BOSS战：V.S. LEVIATHAN

虽然和FF中著名的召唤兽"利维亚桑"同名，不过这个BOSS其实就是个异形大章鱼。它有3只触手，最开始触手是一只一只的出来，打其中间的黄色肿瘤几枪就能搞定一只，将3只触手全解决掉后它就会露出中间的大嘴。嘴的攻击方式主要是连续吐出5颗种子炸弹，应付这种攻击只需连续弧线跑动，一旦被击中一颗就会倒在地上并遭到追击。躲过5颗种子炸弹后用枪射击其嘴部未吐出的种子，一定伤害后其会全身变红并再次长出3只触手，老办法料理掉触手，再打它嘴部，轻松解决之。

## 第7章 进入虚空 INTO THE VOID

从平台出来后的长廊两边都有补充，还有商店和升级平台，可以好好利用。乘坐电梯往上去B区，出来后会遇到众多敌人，这些敌人速度非常快，最好使用线性枪，站在墙角处，一枪可以贯穿N个敌人，再灵活运用减速能力。

进入零重力环境后在重力开关前得到提示需要先清除房中的碎石，利用念力将碎石吸引到涡流处使之被粉碎（注：玩家自己别去碰这些涡流，否则即死）。清除碎石期间会遇到许多Leaper的伏击，全部清除掉后按下开关恢复重力，这时会出现包括自爆者在内的大批尸变魔，利用长廊地形将其全部解决掉（线性枪有大用）。

全灭敌人后进门，进电梯前会有敌人从天花板上跳下偷袭，提前准备。乘电梯往下去D区，下降过程中先后有N只敌人跳下偷袭，小心应战，多用减速。出来后敌人众多，要小心。之后需要乘坐缆车，两旁有孢子怪，得打断它们的尾巴。下缆车后女友会在对面的房间内进行操作，期间需要保护她的安全，那边会不断有敌人跳下试图攻击她，我们得将敌人尽快解决掉，注意也会有少许敌人会从底下的栏杆爬到主角所在的平台，别忘了保护自己。

进门完成任务，剧情后出去原路返回，尽头处同样有敌人埋伏。乘电梯去C区，全灭敌人后来到2F，右侧的电梯没电，去左侧房间，将电源块用念力移动到右侧，启动电梯往下，搜刮一番后进入零重力环境。

这里的任务有5个：摧毁4台重力流发射器，在陨石上安装炸弹。一开始的大房间内有两台重力发射器，需要对它们使用减速能力然后射击蓝色区域将其打坏。然后跳到陨石顶部旁的天花板，利用两个金属环旋转的空隙跳上陨石顶部然后迅速往外走来到宇宙中。在外面可以安装炸弹，同时解决掉另外两台重力流发射器。

回2F，将电源块再次放回左侧的插口，途中多了许多火焰喷射机关，利用间隙躲过。然后乘坐左侧电梯来到发射台将陨石发射出去。此时控制室的门会暂时关闭，同时出现大量敌人，全灭后门开，乘坐电梯去D区，回机舱平台。

## 第8章 搜救 SEARCH AND RESCUE

再次回到中央大厅，有大量自爆者和其余尸变魔，小心对付，多跑动。乘坐电梯去3F，遭遇两只守护者，比较难缠，打的时候速度要快。搞定后进门，会遇到新敌人分裂者，干掉后会钻出数只小蜘蛛状的怪物。

顺着地图的导航路线前进，乘坐缆车到目的地，发生剧情。之后来到零重力室，这里有许多节点，节点处有红色的和绿色的设备，根据屏幕上的提示，将所有的红色设备全部用念力移开插座，然后将绿色设备全部安放在最内侧的5个插座上即可。

回去拉下开关，发生剧情，沿路来到顶层，坐上射击台后进入BOSS战。

### BOSS战：V.S. SLUG

基本上，本作中难得的几个BOSS都那副德性，全是不同型号的异形章鱼怪。不过这次我们是使用ADS轨道炮，基本操作与对付陨石时一样，这次的护罩能量是100%。所谓BOSS，其实就是数只触手，会不断卷起各种物品砸过来，必须在护罩

能量降到0之前将所有触手都打断。弱点还是黄色肿瘤部分，同时注意击碎扔过来的物品。搞定BOSS后发生剧情，有一个船舱撞了过来，用轨道炮射击也无效，最后发生剧烈撞击。剧情过后原路返回机舱平台。

## 第9章 功败垂成 Dead on Arrival

前行不久就会进入一个零重力室，系统提示需要将房内的放射性物质清除才行，所谓放射性物质就是那些绿色的圆球，由于主角穿着防护服，所以不用担心被其辐射伤害。先跳到地面上，将六个红色的装置都打坏后舱门开启，之后利用念力将放射性物质全部移出舱外即可。期间会有Leaper攻击你，全部搞定后进入写有“天”字的门。



之后一处场景有许多蓝色标记的椭圆形设备，利用念力可以将其移开，如此即可挪出一条通路来。门口挪开箱子后通过，之后突然停电，并出现大批怪物，全灭后电力恢复，用念力将电源块移到电梯旁的插口。乘电梯往上，有红色激光的场景建议先来到右侧的箱子后面，然后在激光射向左边的时候发动减速，马上跑过去。

出门后有自爆兵，从存档点出去后将是一场恶战，敌人可以用海量来形容，之前最好准备充分。最后来到电力室，乘电梯上2楼，这里最好多带点医药包，先用念力将两侧的装备移开，中间最上方的装置每隔一段时间就会喷发一次，喷发时不但有蓝色的电磁风还会产生大量火焰。别看导航线，我们要做的就是将两侧一共6个红色装置全部打碎，这样终于安全了。

搞定后来到发射装置前拿下核心，从右侧的通道下去，有许多箱子可以补充。进入1层机房后发生剧情，之后需要解决掉一只嗜杀者。返回机舱平台，过关。

## 第10章 魔鬼末日 End of Days

第一个存档点过后会看到已经疯掉的Mercer博士在虐杀船员，然后还喋喋不休。等其离开后进门，房中地板上有许多怪物的粘液，会减缓主角的行动速度。乘电梯下楼，刚下去就会遭到数只尸变魔的袭击。搜刮完后乘电梯回去，从刚打开的门进去后发生剧情，同时有守护者拦路，解决掉之后用钥匙打开门，成电梯往下。

过来第二个存档点后遭遇触手怪，料理掉后进门，用念力拉下开关，激活网络。回存档点往右进门，敌人数量不少，地上拿到NaviCard后返回，途中拿到LV5盔甲的设计图。进入零重力室，在前面的圆形平台上拿到第二张NaviCard，这里有许多刺蛇，搞定后返回，刚出门就有敌人从天花板上跳下，提前做好准备。

用刚得到的卡片打开右侧电梯，途中一个房间内有几只孢子怪，可以先干掉。接下来的房间内有许多书柜，用念力将最里侧横向的书柜往右拉，再将竖着的书柜往里推一个就能有空隙过去了。之后几处书柜都用这个办法，这里特别提醒一下：在到书桌前先将回头的路线重新挪好，接下来有大用！在书桌角落里找到最后一张NaviCard后猎人出现！打断它的双腿后利用刚才已经挪好的通路马上逃离，有孢子怪的房间需要战斗一段时间门才会打开，门开后马上跑路。

回到大厅，这里会遇到传染者，优先解决掉。上电梯，被困的Kyne博士有大量真相告诉你。等他说完后从右侧的电梯下楼，途中一个房间内有大量的宿主，不必理会，迅速从正前方的大门离开，两边房内的东西别忘了搜刮。来到飞船上将其修好后进入发射控制台，这时出现猎人和大量怪物，将其余怪物干掉后马上跑到飞船尾部的平台附近，将猎人引过来。打断其四肢后对其使用减速，然后马上跑到控制台按下开关，飞船发射时炙热的尾流终于将猎人彻底人间蒸发掉了。

之后将飞船发射走，原路返回机舱平台。

## 第11章 备选方案 Alternate Solutions

刚出门就会遇到自爆兵，小心！来到发射井，先解决掉这里的杂兵。之后的任务是将搭载有钻头的平台移动到发射台，用念力将其顺着轨道牵引即可。但是途中会有数只触手怪出现，所以最好先将它们挨个引出来解决掉，接着将钻头移动到制定地点，按下开关发射。完成发射后又是一大批的怪物，利用长廊地形与其周旋。

全灭后返回，沿导航线去发射室找Hyne博士，进门前会遇到大批敌人，之后打开右侧房间外的重力开关进入无重力环境。跳下去后有许多刺蛇，多跑动，将它们都干掉。接着用念力将钻头沿着轨道牵引，途中有两个开关，需要变换一次，最后将钻头移动到指定地点后返回恢复重力。

出发去发射室找Hyne博士，但是他竟突然被杀死！之后需要去飞行控制室见女友Nicole，途中有守护者，见到Nicole后是漫长的剧情，之后按照提示按下开关却突然坏掉。返回发射室的途中遇到数只Leaper，解决掉后上船，主角与女友乘飞船终于钻出了地表！

## 第12章 死亡空间 Dead Space

下飞船后先用念力将钻头移动到尽头的轨道处，搜刮完广场后进入左前方的门，这里有商店和存档点，里面的门内有传染者，快速将其干掉。在里面的房内找到电源块，用念力将其移动到外面插上，注意刚出门会遇到分裂者。接通补给室的大门后就可以进入右前方的小门了，舱门打开，用念力将钻头牵引进去。

之后的目标很明确：就是将钻头一直顺着轨道往里送。进门后的第一处大场景先后有大批敌人出现，全灭后在每个开关处拉起吊桥，然后迅速用念力将钻头牵引过来。第二处大场景，需要先将右边的两只守护者干掉，进入零重力环境，在尽头接通电源后返回，途中除了要对付刺蛇之外，在通过吊桥时需要使用减速。

第三处大场景，需要将钻头送到狭长轨道的尽头，解决掉最初一批怪物后，要依次干掉左侧的3只触手怪。每干掉1只触手怪都会出现不少敌人，最终将钻头运送到了指定地点。进入一旁的玻璃房内，发生剧情，通过视频，发现女友已经给自己进行了注射，之后视频中断。而女队友Kendra来到房前提示你仔细回想一下之前Nicole在视频中所说过的话……之后沿路往回走，快到飞船前的时候发现Kendra已经先你一步快登上飞船了，然而此时巨形怪物暴起将Kendra杀死。最终BOSS战开始。

### BOSS战：V.S. Hive Mind

超级巨形章鱼怪！此战可供移动的地方比较狭小，对付BOSS要先打掉其5只触手，弱点还是黄色肿瘤处。当还剩两只触手时会发生剧情，其中一只触手会将你卷起来，之后必须在被拖进其嘴中之前将两只触手全打断，此时操控不大方便，要尽快进行瞄准射击。搞定5只触手后BOSS会进入第2形态，此时弱点在其肚子上的5个黄色圆球，一开始先迅速解决掉部分。之后BOSS的攻击就是两只触手的2连击，这个很好躲，只要保持持续跑动即可；每次2连击后，其肚子内的弱点就会露出来一段时间，趁机猛射之！最后终于将BOSS干掉，进入飞船，发射！

游戏最后，只剩下主角Isaac独自一人，忍受着失去女友和队友们的巨大伤痛，Isaac驾驶飞船向地球飞去。就在此时，一张熟悉的面孔暴起，之后屏幕一片黑暗……

## 全成就解除方法

| 成就名称 | 成就点数 | 解除条件 | 成就名称 | 成就点数 | 解除条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| Eviscerator | 10 | 用Line Gun杀死30个敌人 | Survivor | 50 | 以任意难度通关一次 |
| Autofire | 10 | 用Pulse Rifle杀死30个敌人 | Epic Tier 3 Engineer | 150 | 以困难模式通关一次 |
| Live With The Hot Ones | 10 | 用Flamethrower杀死30个敌人 | Dead On Arrival | 20 | 以任意难度完成第1章 |
| Pusher | 10 | 用Force Gun杀死30个敌人 | Lab Rat | 20 | 以任意难度完成第2章 |
| Tool Time | 10 | 用Plasma Cutter杀死30个敌人 | All Systems Go | 20 | 以任意难度完成第3章 |
| A Cut Above | 10 | 用Ripper杀死30个敌人 | Cannon Fodder | 20 | 以任意难度完成第4章 |
| Full Contact | 10 | 用Contact Beam杀死30个敌人 | True Believer | 20 | 以任意难度完成第5章 |
| Big Spender | 10 | 在商店购买物品花费超过30万元 | Greenhouse Effect | 20 | 以任意难度完成第6章 |
| Ragdoll Check | 5 | 将敌人陷入重力室5次 | S.O.S. | 20 | 以任意难度完成第7章 |
| Maxed Out | 75 | 升级所有的武器和装备 | Strange Transmissions | 20 | 以任意难度完成第8章 |
| Brawler | 10 | 在近战中杀死30个敌人 | Wreckage | 20 | 以任意难度完成第9章 |
| One Gun | 40 | 只使用Plasma Cutter一种武器通关 | Keeper of the Faith | 20 | 以任意难度完成第10章 |
| Air Alert | 10 | 在失重条件下跳跃100次 | Betrayed | 20 | 以任意难度完成第11章 |
| Crackshot | 5 | 在打靶游戏中得到完美评价 | Exodus | 20 | 以任意难度完成第12章 |
| Freeze | 15 | 对50个敌人使用减速 | There's Always Peng! | 15 | 找到Peng的小雕像 |
| Marksman | 5 | 完成20次肢解 | Secret Achievement | | 干掉第6章的BOSS Leviathan |
| Surgeon | 20 | 完成500次肢解 | – Exterminator | | |
| Butcher | 40 | 完成1000次肢解 | Secret Achievement | | 干掉1只Brute尸变魔 |
| Armstrong | 10 | 用意念击中50个目标 | – Brute Forc | | |
| Merchant | 10 | 收集8个图标（schematics） | Slugger | 10 | 盾牌能量还剩50%以上时干 |
| Z-Baller | 5 | 在零重力篮球赛中完成第六等级挑战 | | | 掉第8章BOSS Slug |
| Full Arsenal | 30 | 在游戏中获得全部武器 | Get off my ship! | 15 | 干掉第8章BOSS Slug |
| Story Teller | 20 | 收集75个视频文件 | Mindless Prey | 30 | 干掉最终BOSS |
| Legend Teller | 40 | 收集150个视频文件 | Playing Catch | 10 | 用意念举起10次Brute尸变魔或是第 |
| Pack Rat | 10 | 在商店的保险箱中储存25个道具 | | | 6章BOSS Leviathan发射的种子 |

## 实用游戏小秘技推荐

在游戏中按下暂停键（START），之后按照一定的顺序输入按键，就有相应的作用。**注意：以下秘技中只有恢复念力（Stasis）和恢复氧气可以无限使用，其余都只能使用一次。**

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| X、Y、Y、X、Y | 恢复满念力值（包括减速和意念） |
| X、X、Y、Y、Y | 恢复满氧气 |
| Y、X、X、X、Y | 获得2点能量点 |
| X、X、X、Y、X | 获得1000块钱 |
| X、X、X、Y、Y | 获得2000块钱 |
| X、X、X、Y、X、Y | 获得5000块钱 |
| X、Y、Y、Y、X、X、Y | 获得10000块钱 |

## 隐藏的Peng小雕像

这个成就的开启比较麻烦，因为通常游戏时很难注意到，具体获得方法是在游戏的第11章，后期会去发射太空梭的停机场Hanger，在上方两条很长的通路之间。在第一次离开Kellion之后，注意左边，就会看到有一个小小的金杯，需要用意念将其移过来才能得到。

# 用究极的刻印，再次敲响德拉古拉的丧钟！

本作是《恶魔城》系列的第3款NDS作品，也是本系列第一款采用独立女主人公描写主线剧情的游戏，游戏形式仍然采用的经典2D横版过关模式。收集和探索依然是本作的最大乐趣，刻印系统的丰富程度很高，组合形式多种多样，繁衍出的战术千变万化，自己摸索其中的滋味其乐无穷。游戏女主角也跟随业界潮流走性感美形的路线，还身着露背装。通关后能使用男主角阿鲁巴斯，使得游戏成为横版射击游戏，虽然不能使用刻印技，不过火焰升空脚的使用却很有形。

## 永远不死的德拉古拉



《恶魔城》系列的第一主角是谁？他就是吸血鬼伯爵德拉古拉，从初代以来，除了《苍月》、《晓月》等少数作品外，德拉古拉都有作为强力BOSS登场。本作在流程进行到猎奇之馆的时候，先救出全部的13位村民，然后再进去击败阿鲁巴斯，才能开启游戏的后半部分。这时德拉古拉和他的恶魔城会再次登场！

## 刻印是本作战斗系统的根本

本作不管是武器、魔法还是技能都是建立在刻印的基础之上，刻印的表现形式为一枚纹章状。不管是蓝色还是红色的刻印都可以直接按住方向键上来吸收，在吸收的过程中，如果受到敌人的攻击就会中断，需要重吸。特殊刻印会在固定的地方出现，有些隐藏在发光的神像中，击破后才会出现。还有敌人掉落的刻印，这种大部分是武器和魔法，在敌人使用刻印对你进行攻击的时候，也是可以吸取的，这点要注意。

## 武器可装备到左右手

武器的装备分为Y键和X键，也就是左右手，在战斗中交叉按Y键和X键，就是左右手轮流攻击，本作中同一种印术武器是可以同时装备到左右两只手的，好比在游戏终盘拿到回旋气刃以后，运用左右双刃可以达到满屏都是回旋气刃的飞行轨迹，普通攻击都需要消耗MP值。另外本作的武器存在熟练度的设定，当武器的使用次数到达一定数值时，就会增加攻击力，简而言之就是熟练度越高，威力就越高。而召唤魔法则需要反复吸取同种的刻印来升级。

## 收集狂的追求

《恶魔城》系列的耐玩点就是探索和收集，本作当然和历代作品一样含有丰富的收集要素，其中刻印和防具很多都是打敌人一定机率掉落的，有时为了获得一个刻印需要反复切换画面来杀同一种敌人，这就是玩家们常常说的"刷"，将敌人轰杀至渣后，终于拿到想要的道具。另外本作中的任务中所需要的道具都是刷敌人掉落的，所以收集狂们需要足够的毅力。另外本作还有隐藏通道和隐藏宝箱的存在，里面都有重要物品或稀有道具，攻略中会提到。

隶属于神秘圣教的虔诚教徒
决意用生命化成斩魔之剑。

# 悪魔城ドラキュラ® 奪われた刻印

在本次攻略开始之前，首先要提示一下各位玩家。当流程进行到猎奇之馆时，千万不要冒然前去挑战这里的BOSS，一定要先救出全部的村民后，再来挑战，否则游戏将会强制结束，进入所谓的BAD ENDING。　□文/七曜

| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：恶魔城 被夺走的刻印 | | 2008年10月23日 |
|---|---|---|---|
| | 动作 | KONAMI | 5040日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1-2人 | 64MB | 13岁以上 |

## Shanoa ——夏诺亚

本作命运悲惨的女主角，在游戏前半段一直被圣教组织所利用，在所谓的正义旗帜下，受命于圣教组织，成为它们的棋子，受人摆布沦为成就他人野心的工具。而在游戏后半部觉悟后，勇于承担责任，拿起手中的武器直捣恶魔城，血战德拉古拉伯爵，最终用自己的生命做为代价释放究极刻印力量，挽救了世界。

## 通关要素 多种游戏模式解锁

本作完成一周目后追加诸多新模式，有SOUND模式，就是音乐鉴赏；BOSS RUSH模式，通过这个模式可以获得两样稀有装备；PRACTICE 模式，通过这个模式能获得一套稀有装备。如果重新选择新游戏进行，那么能选择男主角阿鲁巴斯来进行游戏，还能选择HARD难度。HARD难度通关可以获得“クィーンオブハート”，效果是心的消费减半。通关后大部分道具和完美打倒BOSS的证明金币都会保留，如果一周目没有完美消灭全部BOSS，可以在二周目补完遗憾。



## 终极破坏技刻印组合技

按住方向键上和Y键或X键就能发动刻印组合技，威力强大需要消耗心。组合技通过双手装备不同的武器或魔法会偶很多种组合，利用Y键装剑，X键装冰魔法，那么组合技的攻击效果就会是吹雪剑。

## 隐藏迷宫 修炼堂和大钟乳洞

在恶魔城的右下角有一个隐藏的出口，大致的位置是在冥府里，需要用滑产才能破坏地面出现缺口。从那里出去以后，大地图上会新出现修炼堂和大钟乳洞两个隐藏迷宫，里面的敌人能力很强，而修炼堂中主要考验的是玩家的连续操作，在里面可以打破神像获得回旋气刃。大钟乳洞里全部是强制性的强敌连战，在最后可以吸取一个召唤僵尸的刻印，BOSS本身不用打，直接脱出即可。

# 荒野古城别有洞天，我们将探索收集进行到底！

### エクレシア

传说中，吸血鬼伯爵德拉古拉将自己的灵魂封印在魔神像中，圣教密令创始人巴罗维利用自行研制的刻印技术将德拉古拉的魔力封印在刻印之中，终于完成了究极刻印——“多米那斯”。本作故事的开端，女主角夏诺亚的身份就是隶属于圣教密令神秘组织的成员，这个组织的目的是和吸血鬼猎人贝尔蒙特一族，一同致力于对抗德拉古拉伯爵。巴罗乌正要将三枚“多米那斯”刻印交给夏诺亚，让她来破坏掉封印着德拉古拉伯爵灵魂的邪神像。这时他的另一名弟子阿鲁巴斯冲进来抢走了刻印，阿鲁巴斯觉得自己比夏诺亚更有资格获得这三枚刻印。于是为了追回被抢走的刻印，夏诺亚开始了追击阿鲁巴斯的旅程。

开始玩家自行操作，连续向上跳，进入右边的门，发生剧情后，看见“印术的突剑”刻印，这时按方向键上，即可吸收刻印获得武器。接着是连续的教学提示，照做就行。和系列中历代作品一样，本作中也有魔导器存在，都是剧情途中入手。其中滑产和二段跳是过关必备技能。而R键所能装备的都是魔法和技能，不能装备武器，一般都是过关必备的辅助技能。比如整个游戏中运用最频繁的磁体刻印，游戏终盘过关必须的穿墙刻印、飞翔刻印。剧情结束后，从启始地点一路向下后再向左，出来后来新地点，废修道院。

### 废修道院

可以算是游戏的第一个迷宫，新手玩家可以熟悉一下操作和系列的特色探路，最重要的是要观察NDS上屏的地图来前进，地图黄色的格子是迷宫的出口，蓝色的格子是传送点，红色的格子是存档回复点。心的回复一般都是要破坏摆设物，在村子和圣堂里的罐子也可以回复。先一路往右，最右边就有一个传送点，不过现在还用不上。向上后再往左能获得磁体刻印，装备后开始场景中有悬浮的磁体就可以吸附，然后利用方向键来控制箭头的弹射方向，可以射到更高更远处。最上方可以获得一个帽子，然后向左，利用滑产能拿到一个增加HP上限的道具，再返回向右走。这里走廊里的怪物是无限出的，其中可以获得“印术的匕首”刻印，装备后可以投掷。其中一种拿着盾牌的骷髅能掉落“印术的剑”刻印，在地图上方传送点的右边就是BOSS所在的房间。这个大虫子完全是用来试手的，它的行动非常慢，攻击方式也很单调，它使用滚动攻击就按R键吸上去，它用爪子就按L键紧急回避，它吐网就向前微微移动一步即可躲过，它一共700HP。本作中的BOSS战如果无伤通过，就可以获得一枚证明你完胜该名BOSS的金币。

### ウィゴル村

传送回大地图后，地图上出现了新的地点ウィゴル村。进村后一名神父被封印在这里，他是本作中第1号被封印的村民——ニコラエ，为他解除封印后得知整个村子的人都被阿鲁巴斯抓走后藏匿在世界的各个角落，请夏诺亚将他们都解救出来，救出他们以后能在村子里购物，而且接受他们的各种任务可以获得很多稀有物和刻印。村口的左右地点有回复生命和心的神像和魔罐，然后下一个目的地是ミネラ监狱岛。

### ルプス森林

要到达ミネラ监狱岛必须先穿越ルプス森林，这里是一条直路没什么好说的，要注意的是有一种章鱼怪敌人，它会把女主角吸住后吸血，很是麻烦。先在这俩刷出“印术的斧”刻印和“印术的锤”刻印，斧子划出抛物线攻击对章鱼很有效。

想操控多米那斯却反被操控的宿命者。

## Albus 阿鲁巴斯

与女主角命运相同的男主角，其实是夏诺亚的哥哥。因为夏诺亚肩负着斩魔使命，接受了刻印的力量而丧失了记忆，不能和他相认，他为了保护自己的妹妹，自己挺身而出愿意为夏诺亚承担她救世主的责任。不过事与愿违，他在吸收了究极刻印后，心灵受到魔化，后灵魂被夏诺亚所解救，最终他替代夏诺亚将自己的灵魂奉献给了“多米那斯”。

而战锤威力高，可以直接锤掉地上的触手怪。

## カリドゥス海峡

因为还没有获得可以在潜水的魔导器，所以目前只能依靠浮在水面上的物品沿直路前进。在ルプス森林如果拿到斧子，那么本关就轻松不少了，斧子对那些跳跃的鱼非常有效。在地图正中央的存档点附近有第2号需要解除封印的村民——ヤコブ。

## ミネラ监狱岛

穿越カリドゥス海峡大地图上终于出现了新地点——ミネラ监狱岛，建议先存档再进去。一开始就会与BOSS狱长交手，打它推荐装备斧子，向它投掷只到它开始行动，这时马上按R键挂到磁体上，接着弹射到右边的磁体，挂在上面继续扔斧子，等它过来再弹回左边落下后攻击，BOSS用脚踢玩家的时候，用L键紧急回避，然后换上突剑的攻击效果会更好，如此反复即可。一路前进，可以吸到弓箭和长枪的刻印，在地图最深处会遇见阿鲁巴斯，取得一枚“多米那斯”刻印，是全屏光线攻击，但会消耗自己的体力。在地图最右下角的房间里会有第3号被封印的村民——アヴラム，另外在地图正中间有往上的道路，但需要二段跳才能上去，以后再来吧，最上面有第6号被封印的村民——イオン需要解救。到后半程的路上会有摆动的大镰刀，这个目前用滑产看准规律后，很好通过。

## 大灯台

通过ミネラ监狱岛就会来到大灯台，还是先存档。进入后首先还是BOSS战，这次是巨钳蟹。对付它的整体策略是将其打成红色，引诱其攻击墙顶，开辟出新的道路，直至灯塔最顶部，用电梯将其压死。首先在左下小平台蹲着用锤子砸它，它的巨钳和泡泡是伤害不了主角的。看见它身体变红就立刻跳回最顶部避开攻击，然后再接着锤它，当中躲避它第3次巨钳攻击要在它预备攻击时从右走到左边才行。而后每个阶段它变红的时间都会缩短，大家要掌握好节奏，突破三次以后，直接跳上电梯，按方向键下，用电梯将它压死。上到灯塔的最顶部可以获得一枚光球刻印，而在最顶部可以遇到第5号被封印的村民——オイゲン，之后会获得可以潜水的魔导器，就能在水中行动了。

## カリドゥス海峡

再次回到海峡，这次玩家需要潜水走海底，水里的宝箱很多，玩家应该边走边收集，特别海沟的最底部。在地图两侧的中上层分别有两个绑有汽球的炸药桶，将其推到土层旁边打爆就可以炸通与上层的道路。在地图左边大块的右下角可以进入沉船部分，里面关押这第11号被封印的村民——モニカ。船下方获得防具那里出来有个平地，按下会出现隐藏宝箱。

## チィメオ山脉

这里可以吸到召唤用的蜘蛛和鹰的刻印，地图右上部分目前还进入不了，需要获得二段跳以后再来，在最右上的出口处有第7号被封印的村民——マルセル。一直往上走到山脉的中段部分，右边的房间可以看见第4号被封印的村民——ローラ，接着从地图左上出去。

## 雾の林道

这是一条直道，没什么难点，只不过路上有些怪物会吐雾，这里的怪物能掉落不少完成村民任务相关的道具。这里能拿到优秀之锤的刻印和变身为蝙蝠女的刻印。

## 葬送の骸窟

很简单的行进路线，路上的怪物会掉落优秀之突剑的刻印，武器等级现在明显已经整体上升到一个新的层次。在地图最左下方有第8号被封印的村民——ゲオルゲ。之后是BOSS战，骷髅虫。它丢骨头攻击可以打掉，触手攻击可以用滑产躲避，近身后用锤子，也可以远程用光魔法对付它。胜利后能获得最后的魔导器，之后就可以使用二段跳了。

## ヴィゴル村

先回到ヴィゴル村，神父ニコラエ告诉夏诺亚，阿鲁巴斯正在抽取人的血作来做某些邪恶的事情，希望她能赶快前去阻止，就在近江附近的一所古老洋馆里，于是下一个目的地前往巨人の棲揺

## ソムヌス岩礁

首先要经过ソムヌス岩礁，水里有不少好东西，记得多探索一下，这里的神像可以获得斜方位攻击的弓箭刻印，水底有优秀的斧头刻印。在地图右下首先与水怪BOSS交手，如果它发动全屏的海啸，那么只能躲到他召唤的石柱下面。这个石柱主要就是给玩家来躲避攻击的，利用这个还能躲避它的水浪攻击和突进攻击，一开始可以远程用斧子或者魔法，近身战推荐长枪，这个BOSS一共2800HP值。之后在左边第二个转换点上方区域攻击左边的岩壁会发现隐藏的部屋，里面有第10号被封印的村民——アナ。在地图最右上角水面上，靠左侧的部屋中有第9号被封印的村民——セルジュ。

## 巨人の棲家

终于来到了古老的洋馆，这里面有一种能穿梭时空的剪刀魔能掉优秀之镰刀刻印，对于现在来说是把很不错的武器，务必吸取。在地图，最右下角有优秀之大剑刻印；最右上角的部屋中是第13号被封印的村民——ダニエラ。这里的BOSS是被囚禁的巨人，它的攻击方式，一种是巨拳攻击，这招用L键的紧急回避很好躲避；大范围砸地攻击这个站远点吧；高跳再砸地，这个可以用滑产躲避；突击也能用滑产躲避。胜利后，阿鲁巴斯又给了夏诺亚一枚“多米那斯”刻印，这次是魔块攻击，并告诉她，其实“多米那斯”刻印真正的力量来源就是德拉古拉的力量，是将德拉古拉的遗骸用术式转换而成的。

## エクレシア

带着疑惑回圣堂找巴罗维，巴罗维告诉夏诺亚“多米那斯”其实真的就是来自德拉古拉的力量。贝尔蒙特一族在打倒德拉古拉后就消失了，人们害怕德拉古拉的再次复活，所以要开发刻印来消灭德拉古拉的魔神像，但其他力量都无法对魔神像造成伤害，因此这才想出以毒攻毒的办法，用德拉古拉的力量造出了“多米那斯”的最强刻印。

## トゥリスティス岬

走到地图中部，被巨大的冰瀑挡住了去路，沿着右边连跳上去，到瀑布顶吸掉冰柱的刻印后，冰瀑解冻，这时在冰冻瀑布中段，攻击左侧墙壁能找到隐藏的部屋，里面有第12号被封印的村民——イリナ。瀑布底下还有一个隐藏的宝箱，在出口场景的神像中可以获得提升金运的刻印。

## オビリビオの丘

一开始还是BOSS战，这里推荐用之前刚拿到冰柱魔法来对付它。它的飞扑和尾鳍攻击都能用L键的紧急回避来躲避，而放出的毒球可以用冰柱魔法来打破。胜利后阿鲁巴斯出现吸走了最后一枚“多米那斯”刻印，并放言要与夏诺亚决战的时刻即将来临。

## アルギラ湿地

一条直路没什么好讲的，注意绿色的毒沼，这里的怪物能打出刻印和物品。

## 猎奇之馆

如果在打这里的BOSS之前，没有救出全部的13名村民，那么游戏就会在这里强制结束，也就是所谓的BAD ENDING。在此特别列出全部村民的位置，请对照游戏中的图鉴来查询，他们的具体位置笔者在前文的攻略中已经都写明了，可以对照迷宫名称来查找。

| 编号 | 姓名 | 位置 |
|---|---|---|
| 第1号村民 | ニコラエ | ウィゴル村 |
| 第2号村民 | ヤコブ | カリドゥス海峡 |
| 第3号村民 | アヴラム | ミネラ监狱岛 |
| 第4号村民 | ローラ | テイメオ山脉 |
| 第5号村民 | オイゲン | 大灯台 |
| 第6号村民 | イオン | ミネラ监狱岛（顶层，需要二段跳） |
| 第7号村民 | マルセル | テイメオ山脉 |
| 第8号村民 | ゲオルゲ | 葬送の骸窟 |
| 第9号村民 | セルジュ | ソムヌス岩礁 |
| 第10号村民 | アナ | ソムヌス岩礁（第二个转换点上方区域，左上的隐藏部屋中） |
| 第11号村民 | モニカ | カリドウス海峡（沉船右下方） |
| 第12号村民 | イリナ | トウリスティス岬（冰瀑中段，左侧墙壁内的隐藏部屋中） |
| 第13号村民 | ダニエラ | 巨人の棲家 |

猎奇之馆中的路线很简单，在最下层的最左边，那间有钢梭的部屋里，双手装备盾牌可以轻松过去，吸取里面的暗黑刻印，右边则是打BOSS之前的存档点，BOSS战，阿鲁巴斯。对付他其实

有一种较为简单的办法，就是一直远程下蹲攻击来攻击他。他的普通攻击和射击都攻击不到玩家，除了他出火焰升空脚需要躲避外，其他攻击都直接用滑产破坏掉。

## Bad Ending

如果之前没有救出全部13名村民，那么再击败阿鲁巴斯后，就会直接回到圣堂。带着全部的三枚"多米那斯"刻印见到巴罗维，巴罗维将全部的"多米那斯"刻印都寄宿到夏诺亚的身上，让她对着魔神像发动组合刻印术。这时玩家装备上全部的三枚"多米那斯"刻印，然后对这魔神像发动组合刻印术，魔神像毁灭了，但夏诺亚也倒下了，游戏强制结束。

## エクレシア

救出全部13名村民，击败阿鲁巴斯，回到圣堂。夏诺亚告诉巴罗维已经拿到全部的"多米纳斯"碎片，巴罗维要女主角用究极刻印术将魔神像毁灭，但遭到夏诺亚的拒绝，她已经不再相信巴罗维，她不再做巴罗维操控的棋子，气急败坏的巴罗维只好向夏诺亚出手，他要夺回载有"多米那斯"刻印的"容器"，BOSS战巴罗维。这个BOSS以浮空为主，推荐装备斧子，他用刻印攻击时，可以吸取以后获得新的能力，电网攻击比较麻烦，一般躲到角落里可以躲过。火球和结冻攻击都可以用二段跳来躲，而波动拳则可以用紧急回避来躲。胜利后，丧心病狂的巴罗维自己破坏了魔神像，他的目的不是要消灭德拉古拉伯爵，而是要将他的灵魂释放出来，他做到了……

## 恶魔城

在战胜巴罗维后，德拉古拉伯爵复活了，恶魔城也随之出现，这时可以说才是游戏真正开始的时候。本作的恶魔城缩水的厉害，整个地图并不大，德拉古拉伯爵在地图的最上部，要到达那里需要先收集齐三枚地狱犬的刻印，在地图中间启动地狱犬魔像前的机关。进城后首先由左边向上走，来到藏书库。一路上能吸到不少高级武器，对红色的猫女可以吸到它的变身术，之后可以变身成猫女。藏书库的BOSS是一个怪人科学家，他的攻击手段就是抛出三个浮空的定时炸弹，爆炸时形成一个火网。玩家无论怎么攻击他都是打不死他的，所以不用去费那个劲了。玩家需要做的就是看准炸弹形成火网的缝隙，然后在他使出刻印的时候吸进来，就能胜利，胜利后获得可以穿墙的刻印，只要有绿色微光的墙都可以穿过去。另外继续探索藏书库最深处可以获得一枚地狱犬的刻印。

获得穿墙术后往回走，回到藏书库入口附近，靠中央的地区有一个需要穿墙才能过的柱子。一路前进来到地下冥宫，路上有一种绿色的怪物会发动暗之光线的攻击，在他准备攻击的时候，可以吸了他的刻印，在来到地图最下部的存档点后，往右走将是BOSS战影狼。它的攻击方式主要以影爪为主，推荐用之前得到的暗之光线来对付它。火球攻击，需要看准时机利用滑产来躲避，当他进入濒死后会发动四连击，需要用紧急回避来躲。胜利后继续向右，在恶魔城的右下角有一个隐藏的出口，大致的位置是在冥府与武器库的结合部，需要用滑产才能破坏地面出现缺口。从那里出去以后，大地图上会新出现修炼堂和大钟乳洞两个隐藏迷宫，这两个迷宫不通过也不会影响通关，玩家自己选择，其间的路上打破神像能获得高速移动的技能，这个非常有用。

## 修炼堂

这个迷宫敌人比较少，主要是考验玩家的操控能力。前几个房间都没什么难度，到有三个火圈的地方，这里考验的是玩家拉弓的熟练度，基本是要求看准空档后，一次拉到位后，弹出去，不能碰到任何一团火。接下来的场景难点就是最左边墙上的那个转动的磁体挂点，这个可以喷火的次数来计算提前量，大约是其喷三次就跳。再下一个场景是需要掌握连续跳跃的节奏感，这些都只能靠自己练习。接下来最后的两个场景推荐装备告诉移动来过，会轻松不少，主要是在起跳点的选择上。通过全部的考验后，接下来的场景就全部是宝箱了，有一尊魔神像里有真空气刃。

## 恶魔城

从恶魔城右下的入口回去，然后继续向右走会来到武器库，这里一路上能吸到非常好的武器，比如强力的剑、斧都是必须吸的，守护武器库的BOSS是人马骑士，这里首先拿强力斧或锤敲掉它前腿的两颗宝珠，趁他抬起腿后，滑产到他的下面，装备斜上射击的弓箭将它胸前的弩破坏掉，然后等待机会他抬起后腿在滑产出去，敲掉他后腿的两颗宝珠，当他跪下以后，再顺势上到他的背上破坏掉头部的宝珠即可获胜，胜利后获得另一枚地狱犬的刻印。

然后再沿着向上的路来到机械塔，这里是整个恶魔城里最烦人的地段，路途比较繁琐，有一个有两个电机的地方需要双手同时使用雷魔法使其启动后获得隐藏的刻印。一直来到地图的右上方，守护机械塔的是德拉古拉伯爵的心腹，死神。这个BOSS的HP是4444，攻击手段比较丰富，镰刀的合击必须在他准备攻击的时候就滑产躲掉，镰刀的圆月斩需要用二段跳躲避，其实对付他只要装备上死神戒指，然后放组合刻印技，就能瞬间秒掉他。胜利后获得最后一枚地狱犬的刻印。

带着三枚地狱犬的刻印来到地图中间的地狱犬神像前，装备后使用三枚刻印就能启动机关，然后就可以向最上层前进了，最上层的最左侧有一个很多飞行骷髅的场景，这里能吸取到飞翔技能，然后在最顶层的最中间打破顶层的墙壁可以进入获得很多宝箱。在最顶层的最右边断岩处使用飞行就可以来到存档点，再往左走就是最终BOSS德拉古拉伯爵。他的HP值是9999，第一形态的火球攻击可以打掉，黑色光球和冲击波可以直接躲过，推荐用斧子和魔法打，记得装备上两枚死神戒指。第二形态蝙蝠形态的冲击波可以移动躲避，除了放出红色的豹子需要先杀死以外，其余攻击都可以用二段跳躲避。当击败他以后，屏幕会白光一闪，这时要立刻调出菜单，换上三枚"多米那斯"刻印，然后使出组合刻印技（方向键上+X或Y），才能真正击败伯爵，否则等他发动全屏攻击后，就无敌了。胜利后，夏诺亚因为使用了"多米那斯"刻印必须付出生命，这时，"多米那斯"刻印中流露出了阿鲁巴斯的灵魂，他替代夏诺亚付出了自己的灵魂，拯救了夏诺亚……



## 编者按

虽然本作的素质不错，不过缺点比较明显，比如场景的重复度很高，有好几个场景甚至只是换了一个颜色，连背景都是相同的。另外游戏如果没有救齐13名村民，就会在中盘突然嘎然而止，并且不会出现恶魔城和德拉古拉伯爵，没有了这两个设计，恶魔城还算什么恶魔城，而且没有后半部分，本作也会陡然降低几个档次。

# 一切在自己的掌握中，

## 表情生动情感流露

神鬼寓言2终于在万众期待下发售了，由于前作带给大家的美好回忆，再加上本作发售前开发商的一些宣传，使得广大玩家更加期待新作的表现。游戏的众多特点包括：高自由度、多结局、人物性格自由培养、活动对于周边的影响、在游戏的世界中可以随意扮演喜欢的角色等等。在笔者1天通关后，完全被本作的强大所征服。想体验不同的人生么？想在游戏的世界中和家人共赏美景么？想在游戏的世界中成为臭名昭著人见人怕的盖世魔王么？想成为一个不求名利的孤身游侠么？那么请随着下面的攻略共同踏入神鬼寓言2的世界。

□文/www.goingamer.com kpfaith、责编/七曜



# FABLE II

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：神鬼寓言2 | | 2008年10月21日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作角色扮演 | Lionhead Studios | 64.99美元 | 美版 |
| | DVD | 1–2人 | 715K | 17岁以上 |

## Point.1 主线任务

本作主线围绕着主人公姐弟被路西恩杀害，主人公作为第4位英雄，召集其他英雄阻止路西恩个人野望而展开。游戏的主人公会随着玩家在游戏中的选择而产生善和恶的区别，但是基本的主线同样的。主线过程中，可能会需要达到一定声望或者金钱数才能够继续主线。



↑完成各种任务后，可以获得声望奖励。

## Point.2 分支任务

游戏中随着剧情进行，会出现大量的自由分支任务，这些任务存在着时间限制，玩家可以自由选择完成。完成一定的任务可获得声望奖励，且根据任务的属性可能会影响玩家的善恶度。注意游戏为了保证顺利进行，有些主线会强制要求一定的声望，也就是说我们必须挑一些自由任务积累声望。



## Point.3 狗

本作中会有一只狗作为你最忠诚的朋友一直陪伴着你。狗作用非常大，闲来无事的时候你可以通过表情中 的狗来逗它玩；探索迷宫的时候它在发现宝物的时候就会汪汪叫着提醒你；遭遇敌人的时候它会主动出击。另外，狗也需要购买书才能学习更多的能力，可以学习新的逗狗的技术也可以增强狗的战斗能力。战斗中，狗如果受伤了需要在表情菜单“狗”中选择“治疗”。

## 武器服装

本作中的武器分为近身和远程2种，基本武器包括：剑、斧、锤、榔头、大刀、枪、弩。不同武器的攻击力及攻击范围不同，而且是否能发挥武器的威力和主人公的技能发展方向有着直接关系。武器可以到铁匠铺或者竞技场或者开宝箱获得。另外，高级武器可以镶嵌宝石，给与该武器附加的伤害属性。不过需要注意的是，低等级的宝石都会有副作用。例如Slash & Burn augment 可以增加火属性伤害，但是也会让你更容易留下疤痕。魔石装备后不可更换。这个游戏中的服装的种类也非常多，从头上的帽子到脚上的鞋子，你可以购买或者开宝箱获得，服装会对主角的魅力值产生影响，魅力会影响周围的人对你看法和剧情的发展。





# 用自己的双手谱写寓言!!

## 学习战斗技巧帮助你战胜强敌



与战斗直接相关，主要分为3个大的发展方向，力量、技能和精神力。力量中包括近战招式、体格、耐力。体格和耐力主要提高角色近战伤害和血量；近战招式分为4个等级，分别可以习得。1、按住X健不松进行防御；2、蓄力破防重攻击 3、连续攻击；4、反弹对方的攻击。技能中包括远攻招式、准确度和速度。其中准确度和速度主要提高远程攻击力和近战远程攻击的速度；远攻招式分别可以习得。1、拔刀或者拿枪状态下移动中按A；2、可以进入瞄准射击状态；3、瞄准状态下自动拉伸视角，增加射击的威力；4、瞄准目标状态下按LT，可以进入身体部件精准瞄准状态。

精神力和魔法相关，发展这个方向可以习得各种魔法。魔法包括电、火、风、魔法剑、混乱、力量、召唤死灵几种。每种魔法的最高等级都是5级。魔法的发动健为B键，且随着按住B键的时间决定释放的魔法等级。释放过程中左边会出现一个槽，进度条移动到哪个等级就代表目前可以释放哪个等级的魔法。

## 英雄与魔王就在一线之间

本作的最大特点，游戏中会随着玩家的选择使得主角的性格不断的变化，性格参数包括：威望、邪恶、善良、纯真、堕落。威望会随着玩家完成任务和主线进行不断提高，威望越高，游戏世界你就越出名，人们就会越来越多的谈论你，走到大街上也会有一堆人跟着你。邪恶和善良相对，你在游戏中的任何决定或者举动都会影响这2个值，事情的处理方式都有分邪恶和善良，偷盗别人的东西，开枪随意杀市民都会增加邪恶指数。纯真和堕落同样跟你在这个现实中的行为有关，一些事件的选择，和多个女人调情等等都会对这对参数有影响。要问这些参数对于游戏有什么本质的影响？开启一些分支任务、一些新的表情、最后的评价甚至最终的结局都会被影响。



## 魔法和经验值的设定

关于魔法的设定，在菜单中“能力”选项种选择“法术选择器”，进入后，可以设定每个魔法等级能够释放的魔法，比如可以在等级1中设定召唤死灵，然后上面的2级设定火属性魔法，这样实际战斗中，按B键不蓄力，放出的是1级召唤死灵魔法，如果蓄力达到2级，则释放出来的是火属性魔法。需要提升这些能力需要相关的经验值，经验值获得的主要方式通过战斗击败敌人，然后按“RT”吸取掉落的各种颜色经验小球，小球共分为为4种颜色：蓝、黄、红、绿，前3种分别针对3种技能方向，第4中绿色是共同的。

## 丰富多彩的游戏要素引人入胜



## 高自由度让人真切融汇于游戏中

## Point.4 表情



本游戏的表情不像其他游戏中的表情那样只是一个配角，游戏中无论是进行主线剧情，完成分支任务，或者是结婚生子等很多关键地方都需要使用表情。游戏中的表情种类及数量很多，有邪恶方面的也有善良方面的。表情的获得方式有：通过书店买书、人物的性格发展到一定程度自动习得等。当你锁定其他村民的时候，有的头顶上会有个箱子样的标志，当你根据他的喜好让好感度达到满的时候会获得他送给你的礼物。当时礼物的质量么……也许会有喜外惊喜吧……

## 系统其他相关部分

**工作**：游戏中，各个城镇会随即出现一些工作，这也是玩家金钱主要来源途径，基本工作有很多种，包括耕田、打铁、砍柴、赏金等。

**特卖**：游戏中特定的时间会有特卖场，可以以更便宜的价格购买武器装备道具，但是有时间限制。

**地图**：进入系统界面，有地图和任务选项，选择其中的地图，玩家可以直接前往指定地点而减少途中的游戏时间，注意，只有去过的地方才会被加入这个列表里面。

## Point.5 结婚和房产

在游戏世界中，一直孤身一人也许并不是件好事情。也许你偶遇梦中情人，是否希望能和她结婚生子呢？在神鬼寓言2的世界中，这样的事情实现起来并不难。遇到感兴趣的女孩，首先你可以通过表情符号中的调情中的选项来引起她的注意。注意这里首先要按LT锁定她为献殷勤的目标，锁定后按Y就可以看到她对你的好感度以及女孩喜欢的表情和礼物。不断变换各种表情可以提升好感度，或者有些女孩更喜欢收礼物，不用太客啬，去买点她喜欢的礼物吧。等到好感度槽提升到戒指处，恭喜你！这个女孩已经完全被你迷住了，现在需要去珠宝店买求婚戒指送给她，这样就可以结婚了。

游戏中也同样需要自己居住的场所，虽然一开始有个车棚。但是这样的场所实在无法体验生活的乐趣。在各个城镇都会有出售中的房屋，注意房屋门旁边的所有权证明，按A键可以查看详细内容，只要攒够钱，随时都可以买下。有了房子需要置办一些家俱，可以去家俱店随意购买，买好后返回自己的家，在门口选择“使用”再选择“重新装璜”就可以换家俱了。另外，需要提醒一下的，这个世界中你可以娶多个妻子，真正的成为子孙遍布天下。





# 现实中举手投足、喜怒哀乐透过游戏的进展映射到心中

伴随着优美的音乐，我们跟随着一只鸟儿来到了阿莱恩镇，在这里我们的主人公和姐姐相依为命。一天，镇上来了个卖珍奇物品的旅行商人，游戏的序幕因此而拉开……剧情中，需要按LT放大视角，游戏中出现的金色线路为导航线，跟着线走就能进行接下来的任务。接着根据提示线路，操作主角跟着姐姐前进。来到旅行商人附近，按LT观看，一个特别的据称能够满足一个愿望的音乐盒似乎注定了姐弟的命运。不过，需要5个金币才可以。

根据任务提示，需要凑够5个金币，不过，在这之前，先到警长那里去看看，他看上去遇到了什么麻烦。这里系统会提示，只要沿着金色的路线走就行了。原来一阵大风将警长的通缉令吹的不知去向，通缉令上面的都是大奸大恶之徒，必须尽快找到，这里需要注意下，走入黄色圈内，按住A健不松，等小转盘转满才算成功接受任务。

帮忙归帮忙，不过首要任务是需要尽快凑钱，所以姐弟俩来到了旁边的照相场所，接受任务后，这里需要作出一种表情动作，按方向键左或者右就行了，就这样顺利获得金币1枚。现在，通过照相馆右边的小路，向前走没几步，就遇到一个小无赖在欺负一条流浪狗，姐弟俩见义勇为，话不多说直接开战，按选X健攻击就行了，打跑无赖后，虽然很同情流浪狗，可是依目前姐弟俩的状况无法收留它。继续前进，姐姐远远就看到地上的第一张通缉令，上楼跟店老板对话（头上有感叹号），对话后，帮助老板猎杀货舱中的蟑螂，其实就是用枪射击2楼屋顶的几只蟑螂就可完成任务，获得金币第3枚。这里，窗口会出现邪恶角色亚弗，让玩家破坏老板的货，同样也能获得1枚金币，不过会降低品格。玩家自由选择吧。这里，我们选择破坏货物。

下楼看到皮特正在和妻子唠叨，他的宝贝酒瓶被人偷了，接受任务后，向来的方向走几步，在路口的小胡同看到流浪汉，走过去拾取他身边的酒瓶，返回交给马蒂或者皮特。交给马蒂会提升品德，交给皮特反之。同时，获得第二张通缉令。接下来就在这个区域，分散着其他3张通缉令。分别位于狗旁边、地面的路灯下和流浪汉所在那个路口附近。通缉令轻松找齐，返回交给警长，注意途中亚弗再次出现，愿意用1枚金币换取5张通缉令。获得金币第4枚。最后，是帮助站在路当中向2楼女孩示爱的蒙缇，他要姐弟俩帮他送情书给情人贝琳达，接受任务后，根据提示按A敲门，对方的母亲开门后，直接冲上2楼，将信交给女孩，至此全部5枚金币凑齐。

接下来可以去买那个神奇的音乐盒了。和旅行商人对话后，成功购得音乐盒，接着根据提示走到提示地点，发生剧情。神秘的音乐盒消失了，似乎什么也没改变，但是姐姐很乐观，跟着提示线姐弟俩回到住处睡觉。晚上发生剧情，城堡的主人路西恩想接见姐弟俩，前进走到侍卫旁，发生剧情。来到费尔法斯城堡，跟着管家一路走入书房，和伯爵对话后，操作主角走上魔法台，剧情逆转，美好的愿望破碎，姐姐被枪杀，主人公也被打下城堡，也许是命运，被神秘的巫女所救。

时光飞逝，转眼就是10年过去了，主人公长大成人，他将开始自己的新的旅程，当然，也要向杀死自己唯一亲人破坏自己生活的仇人报仇！剧情后，根据提示线去开启宝箱获得武器：长剑、轻型碎裂十字弓、生命药、万能药、项圈、链子，接着返回去找泰瑞莎，剧情后获得包尔湖古墓勋章，接着前往包尔湖古墓。来到古墓开启后进入，走到底按住A跳水，沿着提示前进，在高处按A安全跳下。前进中，用弩干掉出现的巨型甲虫，系统这里会提示按住“RT”吸收各种经验光球。然后根据狗的叫声在入口左边角落发现银钥匙。接着沿着提示路线一直前进，最后来到金色圆圈处，射击机关，再用剑攻击机关，再射击机关。



开启大门，进入后来到目标地点英雄工会，走到光柱下发生剧情，自此我们可以消耗经验值习得格斗、射击、魔法3个方向的技能。这里需要学会一种精神力量，比如风暴魔法，根据提示分别直接按B释放区域魔法，按住LS+B释放单体攻击魔法，完成后走传送点返回包尔湖。

开始后直接是送经验，按B狂放魔法即可。完成后前往包尔斯顿，结果途中由于强盗而无法通过，去歼灭强盗老窝吧。来到目标地点，全灭小弟，强盗头出现，如果前面你学了翻滚回避，这场战斗会非常轻松，来开距离可以释放魔法+远距离射击，近身连续攻击后马上后翻滚回避。BOSS攻击方式非常单一。胜利后，获得奖赏100声望。进屋开启宝箱，获得囚房钥匙，救出被关的人。道路畅通了，来到巴尔斯顿市集。剧情后，提示泰瑞莎会晚到5分钟，这段其间可以接其他分支任务和工作。5分钟后，泰瑞莎出现在钟楼广场，接近她发生剧情，主人公知道了路西恩的强大野心，也明白了为什么路西恩会杀掉姐姐。剧情后，需要去寻找朝圣者、法师和盗贼。根据提示线路一路前进，途中干掉众多强盗。来到断桥，按A键跳入水中，注意看好下落点，然后继续沿着道路走，来到霍比人洞穴。干掉挡路的霍比人，来到一个密封的大门前，无法通过，此刻跟着狗走，来到一块空地，下去砍开木栅栏，出现提示路线。继续前进，爬上梯子来到路克山脊，直接前进进入橡木镇。沿着指示来到教堂，剧情后，教父需要主角完成一些任务来获得声望以此表明自己的能力。

按方向健上，进入菜单，选择任务里面的“夺桥遗恨”，按照提来前往旅店接任务，接着前往路克山脊老旅店，全灭指示的敌人，最后射死无能的强盗头。直接通过菜单中的地图返回橡木镇，找委托人获得声望。目前声望还不够进行仪式，所以接下来我们可以自由选择作任务凑声望。一死两散，前往目标点和鬼魂对话，接受任务，同时获得新的表情，在道具栏中使用诱惑表情书，习得诱惑姿势。接着前往包尔斯顿市集诱惑艾丽克斯，找到目标人物，接下来要做的事情很简单，不停使用表情“诱惑”就行了，直到好感槽走到最右边戒指处，接着艾丽克斯主动表示爱上你，并且说明了以前的事情，这里出现提示选择：1、不把拒绝信交给艾丽克斯；2、按照鬼魂的意愿交给她拒绝信。按照约定给她拒绝信，接着返回鬼魂处，很明显艾丽克斯因为被主角玩弄而自杀了，剧情后获得声望100。雕像，雕像师需要模特，前往目标地点，接受任务后，按住方向健不送，直到提示可以放开，尽量让摆动的指针指到绿色区域内。

声望足够后，回到教堂，开始“护送”任务。首先和指定地点的修女会合，前往泉源洞，基本没什么难度，一直前进，第1个机关点等着修女汉默儿来处理，取水的地方修女汉默儿踩一个主人公踩一个，取得水后，返回途中遭遇死灵战士，全灭通过，然后按照提示路线，走到机关点继续取水。这次，取水过程中会有死灵来攻击汉默儿，使用魔法或者远程武器攻击即可。完成后，返回大厅，打开机关后继续前进，接下来要全灭途中的死灵及1个无头死灵，非常简单，魔法+直接攻击。继续前进，站到提示位置，接着发生剧情，主教被路西恩手下杀死。剧情后，女巫告诉主角已经找到了3英雄中的一个艾丽克斯。

接下来她建议你去升级装备，立马赶往包尔斯顿铁匠铺买新装备。然后直接从菜单地图前往英雄工会，开始任务精之英雄。剧情后前往包尔湖寻找法师，沿着提示前进，路上遭遇新敌人玄天塔守卫，和前面的小怪相比，强大不少，如果没有整顿过武器，战斗还是比较吃力的。来到建筑物二层，发生剧情，法师被带走。

返回英雄工会，发生剧情，接着去包尔斯顿集市找杰



福斯，这个时候需要1000金币换取情报，只好想办法挣钱了。最方便的打铁工作，只要连击数量提高，挣钱还是很快的。挣够1000金币，换的路西恩日记的藏宝图，接着沿着提示路线来到挖掘点，遭遇森林树魔，远距离攻击他身上的目标红色点，BOSS远程攻击方式扔石头翻滚躲避，地震可看清楚路线，难度不大。消灭后，在金色圈处按方向键挖掘出日记。接着返回工会，剧情后根据日记提示前往西崖。首先到亮木森林和汉默儿会合。汉默儿加入成为同伴，二人穿过海盗的大本营，当然是杀过去的，没什么难度。接着是狼人的地盘，狼人的动作非常迅速，且攻击力比较高，要小心应付。途中遭遇被袭击的妇人，他的孩子被狼人抓走了，问明方向2个人追了下去。一路追到咆哮之厅，走到内厅，发生剧情，原来那个妇人也是狼人，主人公一行被狼人包围，全灭所有狼人，剧情中发现对面的出口，汉默儿开始破坏石柱形成一条通路，主角和金色狼王战斗，笔者选择的使用枪，首先召唤出几只死灵狼，然后拉开距离，进入狙击状态，基本上就可以将它挂住了。这里看玩家主要培养方向了，笔者加强了填充子弹的速度和枪的威力。

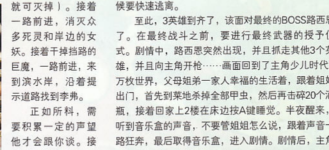


胜利后，沿着石柱铺成的路，走出咆哮之厅。来到试炼竞技场，需要足够的威望才可以进去。幸目前可以做的任务不少，玩家可以选择：1、光明的守护者，接受任务检查光明神殿雕像，确保它没有被污染。沿着提示道路，分别消灭2个泉水点的暗黑法师，最后到神像处，发生剧情，对方会召唤很多死灵，不要被吓倒，近身攻击非常简单，全灭2批后，出现暗黑忍者，对方会放魔法剑，需要在剑过来的时候翻滚回避。轻松干掉后，任务完成。跟教士对话，获得声望750。2、如果钱够多，可以直接开始西部开发计划，获得声望1500。3、墓地危机 帮助2个愚蠢的人干掉100个死灵，取回死亡之书，获得声望250。

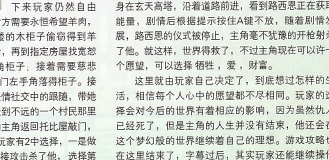
声望终于凑够，进入竞技场，要求7场中5次优胜。第1关，消灭全部甲虫，基本没什么难度第2关，可以站在机关上，利用机关灭敌。第3关、第4关可以充分利用炸药桶消灭敌人。其中第5关如果枪发展的好会比较轻松，近战可能会吃亏。第8关，巨石魔比较简单，基本攻击方式还是那几种，扔石头、地震，小心翻滚躲避即可。攻击的时候绕着它跑，寻找其身体上的红色弱点全部打掉即可，注意到一定时候，它会召唤小怪，可以干掉小怪后继续攻击石怪。顺利通过8关，获得奖杯。

接下来该去玄天塔拯救法师了，登船之前将所有的装备武器交给汉默儿。剧情后，主角来到玄天塔见到了仇人西来恩，剧情后主角成了西来恩部队的一员，首先沿着指示路线去见指挥官。途中遇到被关押的法师，继续走来到指挥官室，剧情后需要选择服从还是违背他的命令，违背的话经验会不断减少，他会攻击主角，并且要求主角感谢他……连续3次按方向健上，然后回要求主角乞求他，同样按上键。接着，37周后，能够自由活动后去见被关押的法师，接着士兵传令让主角去关押室，来到指定地点，剧情后，会让主人公选择是否给犯人喂食，注意了不要搬开关，否则经验会大减。时间走到0后，有人来接手。接着137周后，发生剧情，指挥官命令主角杀掉一起来这里的同伴，别犹豫杀掉他，否则掉经验。接着几年后，就在主角渐渐放弃拯救念头的时候，指挥官告诉他，有看守失踪了，接下任务，沿着提示走到目标地点，发生剧情，终于时机到来了。主人公和法师一路拼杀来到指挥官室，剧情后切入指挥官战斗。本站个人认为目前为止最有难度的，活动范围非常小，且还有多个小兵干扰，如果培养的近战型相对简单些，基本思路一边消灭小兵，主攻BOSS。

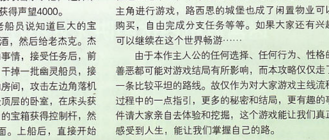
胜利后，法师重获能力，接下来需要冲到码头，沿着路杀到码头，剧情后脱出，主人公终于完成使命返回家园。刚上陆地，远远看到狗儿快速奔过来，剧情后，沿着提示前往老酒馆与汉默儿汇合，多年没见真是感触颇多阿！剧情后，返回英雄工会，剧情后众人决定去寻找技之英雄，通过传送门来到亮之森林与2名同伴会合，沿着提示道路前进，来到建筑物内部，走到天台，剧情后法师需要时间开传送门，主角和汉默儿负责守护，又是艰苦的一仗，总之尽全力拚杀吧。传送门100%后，主角通过传送门到达幽灵沼泽。剧情后，沿着道路前进，途中在小河遇到女妖，首先全部消灭召唤的小怪，女妖就会站在原地不动，此刻集中火力攻击它（用枪的爆头很快就可灭掉）。接着一路前进，消灭众多死灵和岸边的女妖。接着干掉挡路的巨魔，一路前进，来到滨水岸，沿着提示道路找到李弗。



正如所料，需要积累一定的声望他才会跟你谈。接下来玩家仍然自由选择：1、托比城乡促进会 对方需要永恒希望羊肉，搜索指定的房子，最后在2楼的木柜子偷窃得到羊肉，返回交给委托人，剧情后，再到指定房屋找宽恕之酒，需要的物品在2楼拐角柜子；接着需要慈悲之派，地点在指定房屋1楼进门左手角落得柜子。接着，去找指定的妇女，使用表情社交中的跟随，带她到托比屋内。剧情后，主角走到不远的一个村民那里了解到托比是个骗子，愤怒的主角返回托比屋敲门，连续敲3次，面对这个骗子，玩家有2中选择，一是做出恐吓的表情吓走他；二是直接攻击杀了他，选择第2种手段干脆快捷。完成后，获得声望4000。



2、受诅咒的金银岛。老船员说知道巨大的宝藏，先去旁边店员旁买1瓶啤酒，然后给老杰克。杰克告诉主角关于诅咒金银岛的事情，接受任务后，前往洞穴，沿着提示线路前进，干掉一批幽灵船员，接着在一处提示寻找开门方法的房间，攻击左边角落机关上的箱子可以开门。进入最顶层的卧室，在床头获得恐怖船长的钥匙，打开屋内的宝箱获得控制杆，然后用控制杆依照提示提高水面。上船后，直接开始战斗，船长难度并不高，不过有时候会处于无法攻击状态，要把握好时机攻击。胜利后获得藏宝图，来到金银岛寻找宝藏，这里没有线路提示了，完全靠玩家自己发现了。在跳下瀑布前，注意看左边下面的平台发现第1个，在瀑布最下面那边空地有2个需要挖掘，树旁边有第3个，水里有第4个，沿着对面路上去，一个洞穴左侧有第5个，另一端出去，跳下左手第6个，船骸上有第7个，从外面进入船骸底下得洞发现第8个，沿着瀑布下面的水池游，会发现有一块小的陆地上面有第9个，最后1个在船残骸远处的1堆散落的货物附近。收集完毕后，返回船，见到老船员完成任务，获得声望7500。



凑够声望，再次去找李弗，他要求主角将暗黑勋章送到幽灵沼泽。从地图菜单到幽灵沼泽，沿着道路前进，路上消灭掉女巫和死灵，来到暗影法庭。进入后沿着道路前进，在地上交替出现刺枪的机关处，可以根据节奏一步步通过。接着消灭大量的暗影，跳下洞穴，接着走到哭泣的女孩身边，发生剧情，按硬判官出现，剧情后需要玩家做出选择，1、是否将暗黑勋章给那个女孩 她成为祭品；2、是否收回勋章。

第1个选择是，第2个选择否。接着暗黑判官消失，返回徐血石找李弗。剧情后血石遭到攻击，主角和李弗走秘道脱离，一路上击毙层层追兵，这里如果使用枪会很有优势的。逃到海滩，汉默儿和法师已经等在这里了。还没说几句话，玄天三角出现，4人共同战斗，不断全灭召唤的小怪，然后攻击三角露出的光球。注意三角的强力攻击，地面发红的时候要快速逃离。

至此，3英雄到齐了，该面对最终的BOSS路西恩了。在最终战斗之前，要进行最终武器的授予仪式。剧情中，路西恩突然出现，并且抓走其他3个英雄，并且向主角开枪……画面回到了主角少儿时代–万枚世界，父母姐弟一家人幸福的生活着，跟着姐姐出门，首先到菜地杀掉全部甲虫，然后再击碎20个酒瓶，接着回家上2楼在床边按A键睡觉。半夜醒来，听到音乐盒的声音，不要管姐姐怎么说，跟着声音一路狂奔，最后取得音乐盒，进入剧情。剧情后，主角身在玄天高塔，沿着道路前进，看到路西恩正在获取能量，剧情后根据提示按住A键不放，随着剧情发展，路西恩的仪式被停止，主角毫不犹豫的开枪射杀了他。就这样，世界得救了，不过主角现在可以许一个愿望，可以选择 牺牲，爱，财富。

这里就由玩家自己决定了，到底想过怎样的生活，相信每个人心中的愿望都不尽相同。玩家的选择会对今后的世界有着相应的影响，因为虽然仇人已经死了，但是主角的人生并没有结束，他还会在这个梦幻般的世界继续着自己的理想。游戏攻略也在这里结束了，字幕过后，其实玩家还能继续操作主角进行游戏，路西恩的城堡也成了闲置物业可以购买，自由完成分支任务等等。如果大家还有兴趣可以继续在这个世界畅游……

由于本作主人公的任何选择、任何行为、性格的善恶都可能对游戏结局有所影响，而本攻略仅仅走了一条比较平坦的路线。故仅作为对大家游戏主线流程过程中的一点指引，更多的秘密和结局，更有趣的事件请大家亲自去体验和挖掘，这个游戏能让我们真正感受到人生，能让我们掌握自己的路。






| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：AWAY随机迷宫 | | 2008年10月16日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 迷宫角色扮演 | MISTWALKER | 5400日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 64Mb | 全年龄 |

**索多（ソード）（男主人公）**：17岁的热血少年，喜欢音乐，经常用自己制作的乐器演奏音乐。15岁时漂流到威布村。虽然是第100位神隐受害者，但被阿内拉所救，为了找回村民，毅然冲进迷宫。

**阿内拉（アネーラ）（女主人公）**：生活在威布村好奇心旺盛、温柔善良的少女。喜欢听索多讲述外国的见闻，与索多形影不离。为了营救被神隐的索多，毫不犹豫地牺牲自己。

**由凯（ユッケ）**：威布村村长。身体健壮魁梧，为人热情豪爽，一旦村中有事便立即冲到最前线，是值得信赖的好村长。擅长建造房屋，无论谁的房子都可以一晚建成，村中全部村民的房屋都由他亲手所建。

**乌普（ウップ）**：砍断村中最大的巨树，在其中经营自己的牧场。为人敦厚和蔼，深受村民喜爱。被神隐时并未恐惧惊慌，获救后还从迷宫中带出可爱的小怪物，在自己的牧场里饲养。

**波乌古（ボウグー）**：经营着一家防具商店，坚信只有坚硬的防具才是生存的唯一手段，是一位典型的"防具饭"。因为信仰不同，与武器屋老板布基是竞争对手，并且经常在一起争论。

**布基（ブッキー）**：对自己武器屋丰富的收集颇为自信。坚信拥有强力的武器才能守卫自身。非常喜欢料理屋老板的女儿，与波乌古既是情敌，也是竞争对手，两人在一起经常吵架。

**里克（リック）**：村中的医生。对研究非常热心，被神隐后，依然在迷宫深处中寻找素材收集各种罕见的花草，希望发明出新的药品。他是一位典型的研究狂人，生活自理能力极差。

**库斯库斯（クスクス）**：村中料理店老板的女儿，擅长占卜，并且因为通过占卜提出了不少有用的建议，在村子发展建设中作用非凡。虽然波乌古和布基都疯狂追求她，但她似乎并不喜欢两人。

**基修（キッシュ）**：库斯库斯的母亲，经营着村中料理屋。厨艺精湛，她的经营口号就是"请来我这里品尝美味料理，忘掉自己的小小烦恼"。不知是否因为贪恋美食，她的体重比较惊人。

**萨麦拉（サメラ）**：善良温柔的美丽女性。威布村中最为职业的演奏家、乐器制作者，也是索多的音乐老师。遇事冷静，会提出一些非常有用的建议，用音乐抚慰村长和村民心灵。

## 迷宫危机四伏陷阱无处不在

迷宫中陷阱极为丰富，对玩家造成的伤害甚至会大于怪物，因此玩家在迷宫中一定仔细观察各种陷阱。陷阱大致可分为攻击类和阻拦类两大类，玩家接触到攻击类陷阱时，会自动损失大量体力，有时还会陷入异常状态。阻拦类陷阱虽然不会使玩家损失体力、或者只损失一点点体力，但却会阻碍玩家的前进，使玩家暂时不能行动。有些阻拦类陷阱还会切断玩家的队伍，把玩家身后的夫坡恩全部阻挡在迷宫中，如果玩家不回头重新接触那些被阻挡的夫坡恩，它们则会永远地消失在迷宫中。有时玩家急于逃离切换的场景，但如果此时被陷阱阻拦，则不能成功逃离白白损失体力。因此玩家在冒险时，一定要重视迷宫，不要急于进入下一场景，先熟悉了目前场景的机关才是重中之重。

## 怪物与经验

在迷宫中消灭怪物玩家可以获得经验，最初消灭一只怪物，玩家只能获得一点经验。随着剧情深入迷宫难度加大，怪物的攻击力提升，玩家消灭怪物后获得的经验也会提升。一般BOSS的经验值比较高，对自己实力没什么信心的玩家可以在游戏中后期，不断挑战最初出现的迷宫击毙BOSS，极为安全地获得经验值。

→在料理屋不但可以购买各种回复料理，还可以进行占卜。

## 迷宫机关

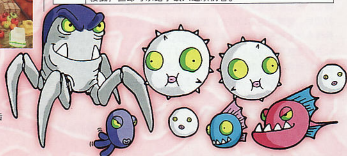


在迷宫中到处都是陷阱和怪物，也到处都有机关。机关可以控制该屏幕内的陷阱或开启该屏幕内的大门，也就是说上屏幕出现的机关只能关闭、开启上屏幕内的陷阱、下屏幕的机关只能关闭、开启下屏幕的陷阱。玩家移动到机关旁边，发动攻击即可开启、关闭机关。

## 擅长各种武器的主人公

由于本作迷宫不断变化，为了顺利突破难关，本作主人公可以轻松使用各种武器。本作武器共有剑、斧、枪、短刀四大类，四类武器各有特点，玩家可以根据自己的喜好随意使用。不过各种武器的性能完全不同，使用难度不同，建议最初进行游戏时选择剑或枪。还要注意的是在发动攻击时，主人公会自动向前前进，因此无论使用那种武器，都好选择合适的使用时机。

| 武器 | 说明 |
|---|---|
| 剑 | 出招和收招都几乎没有破绽，非常容易使用的武器，在游戏初期，建议玩家多使用剑武器。 |
| 斧 | 双手使用的巨大武器，可以攻击360度的敌人，攻击力惊人。但由于破绽较大，比较难以使用。 |
| 枪 | 可以发动连续突击，在敌人反击前便可干掉敌人。不过由于只能直线攻击，使用时必须注意周围的敌人。 |
| 短刀 | 轻盈易用的武器，以惊人的速度发动连续攻击，虽然攻击力较低，但却可以给予敌人连续伤害。 |



# 村庄虽然较小设备却齐全 请熟练掌握村民作用



威布村分为三个大场景，三个场景间由出口相连。在游戏中玩家可以选择地址建设房屋，在不同地址进行建设，会影响村中宝箱的出现位置。

## B 石之广场

主人公居住的场景，也是最为重要的场所。虽然建筑物很少，但却都极为重要，只有李生子的房间用处稍小。

主人公家：休息、存盘回复体力的场所，在游戏后期在房间内会出现传送器，玩家可以直接传送到宇宙飞船的司令部内。

村长家：里侧房间内有剧情迷宫，还是阿内拉休息的场所，推进剧情必须经常光顾的场所，还是放置存物箱之地。与村长对话选杂货屋，可以买卖物品。将规定数量的特殊道具卖给村长，可以提升存货箱的等级，使玩家可以把更多的物品寄存在村长家。杂货屋销售的物品都是最低等的回复物品，不过在游戏初期没有建设其他的店铺，玩家只能依靠这里的低级药品。保管箱提升一级后，可以多容纳五个物品，玩家可以把一些暂时不用的物品存放在此，节约身上有限的空间。

牧场：夫坡恩的乐园，在这里可以进行夫坡恩的合成等活动。与乌普对话，选择牧场后，选定一只在队伍中的夫坡恩，屏幕上方的选项依次为存放、投喂饲料、合体、释放。存放是把队伍中的夫坡恩寄存在牧场；投喂饲料与合成作用相同，不过根据使用饲料的不同效果不同；合体即夫坡恩合成；释放就是把夫坡恩开除。屏幕上方的数字表示寄存夫坡恩牧场的空间，最多可寄存三十只夫坡恩。与牧场中的绿色夫坡恩对话，选择卖店可以进行物品买卖，把规定数量的指定特殊物品卖给它，可以提升牧场等级，牧场等级越高，可以寄存夫坡恩的数量越大。从夫坡恩处可以购买到各种饲料，价格越高的饲料投喂效果越好。与绿色夫坡恩对话，消费三百元可以让它去寻找紫色夫坡恩。

## C 沙之海岸

迷宫聚集的场所，虽然有几所民家，但利用效率不高，尤其是女主人公阿内拉的房间，不过这里集中了大量迷宫，是玩家冒险的天堂。

萨麦拉（サメラ）：与她对话选择“演奏”后，主人公会和她一起用古怪的乐器进行演奏。不过这也只是丰富游戏的内容，对迷宫探险并没有什么作用。

魔法师（マージック）：与他对话选择“手品”，消费一百元后他会为玩家进行魔术表演。魔术表演成功玩家可以获得奖励，失败则白白浪费一百元。表演成功次数越多，玩家获得奖励物品的质量越好。

阿内拉（アネーラ）：她的小房虽然早早便已落成，但阿内拉不是昏迷在村长家，就是在医院昏睡。

## A 商店谷

这里是最主要的交易场所，各种商店汇集一堂，绝对称得上是购物天堂。在游戏初期，玩家可以自行选择武器屋、防具屋、医院、料理屋、冶炼屋的建筑位置，五个建筑物拥有各自的金运、工作运、出世运。金运是影响商品价格的要素；工作运是影响商店独特商品数的要素；出世运影响商店的成长速度。一次建设后，不能再重新建设。但由于只能在五个地点建设五个房屋，武器屋价格低廉其他的建筑必然会价格较高、容易升级的商店独特商品数量少。该如何选择则要玩家自行判断。

武器屋：随着游戏的进行，玩家将指定数量的特殊物品卖给武器屋，可以提升武器屋的等级，出现新的武器。购买新武器后，玩家可以直接将旧武器卖给武器屋。武器的攻击力决定对敌人造成的伤害，但玩家不能盲目追求攻击力，选择自己不善于使用的武器。

防具屋：随着游戏的进行，玩家将指定数量的特殊物品卖给防具屋，可以提升防具屋的等级，出现新的防具。购买新防具后，玩家可以直接将旧防具卖给防具屋。防具可以提升主人公的体力上限。

商店：与里克对话选择“くすり”选项进行物品买卖，将指定数量的特殊物品卖给医院，可以提升医院等级并出现新药品。在这里玩家可以购买到各种回复异常状态的药品，还可以购买到那些主人公体力为零时，自动复活并回复一定体力的药品。商店等级越高，药品质量越好。尤其是那些自动复活的药品，多带几个可以大大提高主人公的生存几率。

料理屋：与基修对话，选择“料理屋”进行物品买卖。将指定数量的特殊物品卖给料理屋，可以提升料理屋等级，并会出现新的料理。这里主要销售回复角色体力的料理，还销售在迷宫单层提高角色体力上限，进入下一层迷宫后效果自动消失的暂时提升体力上限料理。体力回复料理可以大幅回复主人公体力，价格较高平均每回复一格体力，要花费一百二十元。暂时提升体力上限的料理由于暂时性，不建议玩家在游戏中大量购买，不如把资金积攒起来购买永久提升角色体力上限的高级防具。与库斯库斯对话，选择“占い”，并消费三百元可以进行占卜。占卜会提示玩家下一步该如何行动，便于玩家发展剧情。不过在本作中钱并不好赚，在游戏初期三百元的消费很让人心疼，因此玩家最好是存盘后占卜，知道下一步如何行动后再读取记录。

冶炼屋：对话选择“冶炼屋”选项，可以为冶炼装备或买卖物品，“うちなおす”为冶炼装备，可以把玩家装备的武器或防具冶炼为其他的同级武器或装备，比如说玩家装备着吸收之剑，通过冶炼可以冶炼为吸收短刀、吸收之枪或吸收之斧。把规定数量的特殊道具卖给冶炼屋，可以提升冶炼屋的等级，冶炼屋等级越高，可以冶炼武器装备的等级越高。

夫库（フック）：在迷宫中得到特殊道具“花の种”后，与夫库对话选择“花の种”，可以与夫库一起在村中种植美丽的鲜花。虽然这对玩家的正常游戏并没有什么影响，不能方便主人公的迷宫探险，但却可以把小村庄装扮美丽，让这里成为到处都是鲜花的乐园。而且花の种价格低廉，只能换回一块钱。

巴特拉（バトラー）：在迷宫中得到特殊道具“まるノミ”，与巴特拉对话选择“まるノミ”，巴特拉会在石之广场打造一些石头雕像，点缀村庄。

# 随机迷宫不混乱仔细观察找规律

随着故事的进行，在村庄各地会出现各种迷宫。完成剧情规定的挑战后，玩家可以重复进入完成挑战。敌人出现位置、数量、强度，机关位置、作用，宝箱位置都不会发生任何改变，只是宝箱内物品会有所调整，已经开启的金色宝箱内的特殊物品也会变成换金物品。

虽说本作号称随机迷宫，并且会在几秒钟内更新，但其实并不是真正的随机迷宫，也并不复杂。主机的上屏幕和下屏幕分别表示迷宫的上半部分和下半部分。迷宫上半部分和下半部分都有多个固定场景，在一定时间内，上半部分或下半部分的场景会自动切换。上下部分切换的场景会重复各自的固定场景，规则极为简单。如果切换迷宫上半部分场景时，主人公还停留在上半部分场景中，则会损失一格体力，并且返回到该层迷宫的第一个场景内。上半部分场景切换时，下半部分场景保持不变，玩家必须及时移动到下半部分场景内。只要玩家在游戏中仔细观察，即可发现场景切换的规律，顺利完成迷宫挑战。当玩家到达迷宫最深处，救出村民，带领他们从迷宫返回村庄时，如果在场景切换时没能及时离开被切换的场景，村民会重新返回迷宫最深处，玩家必须返回迷宫最深处再次带他进入迷宫。因此在带领村民从迷宫返回村庄时，尽量不要贪图宝箱，即使离开找寻出路方为上法。

每个迷宫都有几层，每层都有台阶，玩家在迷宫探险时到达台阶才能进入下一层迷宫。因为上、下屏幕的场景都是固定的几个场景，发现台阶后，玩家不用急于到达。如果时间紧迫，玩家完全可以先停留在不切换的场景内，不要走远只在距离台阶最近的道路内活动，等再次切换出台阶场景时，玩家可以迅速到达。

## CHECK! 升级物品

在村庄中有各种各样的店铺，随着游戏剧情的发展，玩家在迷宫中可以得到一些特殊的升级物品，把这些物品卖到指定的店铺达到一定数量，即可使店铺升级。店铺升级后，玩家可以得到很多实惠。可是特殊的升级物品数量有限，玩家在平时的迷宫探险中一定要注意收集，争取把所有的店铺都升到最高等级。



←武器防具价格昂贵，平时一定要节俭。

# 牢记游戏菜单随时下达命令

在游戏中按Y键，回出现游戏菜单。菜单第一条“ステ一タス”为角色情报，玩家可以观察到角色的攻击力、体力、装备及现在可以使用的夫坡恩。第二条“アイテム”为物品，玩家查看并使用各种回复物品，还可以替换装备，需要注意的是，玩家最多可以装备20个物品，如果在迷宫探险时玩家已经携带了20个物品，则不能打开装有物品的宝箱；如果必须打开物品宝箱，玩家可以从物品中选中想要扔掉的物品，选择“すてる”选项。第三条“だいじなもの”表示玩家在游戏中获得的重要物品，重要物品在二周目不能继承。第四条“あそびかた”为玩家简单介绍了游戏方法，不过对日语苦手玩家无任何帮助。第五条“タイトルへ”为返回游戏标题画面，利用这一功能，玩家在对游戏不满时可以迅速返回标题画面读取记录。



# 玩家收集的重点丰富多彩宝箱

本作的宝箱分为紫红色、金色两种颜色。紫红色宝箱内装有各种回复药品和金钱；金色宝箱最为重要，装有可以换钱的物品，包括卖给各种店铺的升级物品。在迷宫中紫红色宝箱比较容易发现，有不少都摆放在前进的道路上；金色宝箱中的物品最为难得，并且数量有限，因此都隐藏在很深的地方。不过为了升级店铺，应该尽量拿到金色宝箱中的物品。迷宫中紫红色宝箱被开启后，玩家下次进入该迷宫，在原地会出现新的红色宝箱或紫色宝箱，而金色宝箱则只有一个，迷宫中被开启一次后自动消失。在迷宫最深处的金色宝箱因为里面装的大多是换金物品，玩家离开迷宫再次进入并到达最深处时，回出现装有换金物品的金色宝箱。



## 存盘与回复

本作的存盘点同时拥有回复功能，在村子里的存盘点就是主人公索多的床，主人公休息后会出现是否存盘的选项。在迷宫中只有最深层有存盘点，玩家只要接触存盘点即可回复全部体力，是否存盘完全看玩家是否需要。

## 迷宫奖励

玩家顺利突破迷宫到达迷宫最深处后，会得到一到两个宝箱的奖赏。不过这些宝箱通常都会隐藏在岩石后、人物身后等不显眼的地方，到达迷宫最深处后请仔细寻找。另外在完成一段剧情后，在村中也会出现宝箱奖励，但每次出现的位置都不相同，玩家还得仔细寻找。



## BOSS战

在个别迷宫的最深层会出现BOSS，他们的能力远高于一般怪物，玩家稍有疏忽便会被其击毙。在BOSS的身体上会有红色核露出体表，只有攻击到红色的核才能削减BOSS的体力，攻击到其他部位则被判定为无效攻击。红色核的位置则根据不同BOSS而定。

# 主人公不可思议的好伙伴（夫坡恩）

居住在随机迷宫中的神奇精灵，世人对他们一无所知。在迷宫冒险中帮助主人公索多。夫坡恩根据身体颜色不同分类，分别拥有炎、冰、雷、回复等特殊能力。在冒险中，他们是主人公必不可少的好伙伴，活用他们的力量可以轻松地完成迷宫挑战。在牧场中可以对夫坡恩进行合成，提升夫坡恩的等级。夫坡恩的合成原则为：只能同属性夫坡恩进行合成，属性不同的夫坡恩不能进行合成。从一级提升到二级需要六只同属性夫坡恩进行合成，从二级提升到三级需要二十五只同属性夫坡恩进行合成，从三级提升到四级需要五十只同属性夫坡恩进行合成。另外玩家还可以将宝箱中得到的饲料投喂给夫坡恩，使其逐渐提升等级。使用最常见的饲料投喂一次，等于使用一只夫坡恩进行合成。

主人公在探险时最多只能带领六只夫坡恩，按X键可以使用相应魔法。一层迷宫中每只夫坡恩只能使用一次，进入下一层迷宫才可以继续使用。如果在迷宫地图切换时，夫坡恩尚在切换地图中，在该层的探险中则不能使用。

红色夫坡恩为火属性夫坡恩，发动后向正前方发动火炎攻击。随着夫坡恩等级的提高，攻击力和魔法的使用次数上升，使用次数与夫坡恩等级相同。也就是说携带一只四级的火属性夫坡恩，在迷宫中可以一层使用四次火魔法。四级的夫坡恩释放的火炎可以穿越墙壁，并且破坏冰属性墙壁，还可以抵消敌人的魔法攻击。

蓝色夫坡恩为冰属性夫坡恩，发动后会在主人公周围产生蓝色的保护罩。保护罩的作用是抵消敌人一次攻击。随着夫坡恩等级提升，保护罩的耐久次数提升，耐久次数与夫坡恩等级相同。也就是说，一级夫坡恩发动的保护罩遭受一次攻击时自动消失，二级夫坡恩发动的保护罩可以抵抗敌人二次攻击，四级夫坡恩发动的保护罩可以抵消敌人的四次攻击。在迷宫中发动保护罩还可以破坏火属性障碍，破坏火属性障碍与抵消敌人攻击规则相同，按夫坡恩等级决定次数。

黄色夫坡恩为雷属性夫坡恩，发动后对主人公所在画面内的怪物进行追踪雷电攻击。随着夫坡恩等级的提升，雷电攻击的攻击力提升，攻击敌人的数量增加。一级雷电攻击可以攻击一名敌人；二级雷电攻击可以攻击到两名敌人；三级雷电攻击可以攻击索多所在屏幕内的全部敌人；四级雷电攻击则攻击上下屏幕内全部敌人。

绿色夫坡恩为回复夫坡恩，发动后可以为主人公回复体力，并且恢复异常状态。随着夫坡恩的等级提升，回复魔法的回复量增加。在本作中回复药品颇为昂贵，回复一格体力玩家至少要花费120金钱，而且武器装备的价格惊人，如果依靠回复药品，玩家在游戏中期根本没有足够的资金购买装备。因此在迷宫中一定要活用夫坡恩的回复功能，尽量节约药品。

另外在牧场中与夫坡恩对话，消费300元可以购买到紫色夫坡恩，它的作用是装入其他属性的夫坡恩，最多可以装入二十只。因为主人公在迷宫中只能携带六只夫坡恩，达到六只后遇到其他夫坡恩不能携带，利用紫色夫坡恩，可以在一次探险中招募到多只夫坡恩，大大方便了夫坡恩的合成。紫色夫坡恩只有一只，并且需要从村庄三个场景中任选其一进行探索，探索失败玩家则白白浪费三百大元，在探索前最好先存盘。在迷宫探险中，上下屏幕切换时，如果紫色夫坡恩在切换屏幕中，则会与装入紫色夫坡恩一起消失在迷宫中，玩家必须再花费三百元寻找紫色夫坡恩。紫色夫坡恩丢失时已经装入了几只夫坡恩，再次找到的紫色夫坡恩却一无所有。因此在迷宫探险时，玩家一定要格外仔细，保护好专职收集的紫色夫坡恩。

在迷宫探险中玩家只能使用跟在玩家身后的第一只夫坡恩，使用完毕后第一只自动移动到队尾巴，第二只夫坡恩自动成为第一位。玩家在迷宫探险时不能手动调整，如果紫色夫坡恩在第一位，玩家则无法使用后面的夫坡恩。因此最好在新迷宫探险中不携带紫色夫坡恩。



# 历史回应来自未来的邀请 神隐事件并不恐怖内藏玄机

在被诅咒的小村庄威布村，每年必将会发生一次村民神秘失踪的事件，失踪者没有留下任何蛛丝马迹。人们将这种失踪称之为“神隐”，在近100年里已经有99人这样神秘消失……

清晨索多完成音乐练习后，来到广场找阿内拉聊天，谈到索多祖国的事阿内拉便异常兴奋，她对索多的故乡充满了好奇和向往。突然狂风乍起阴云密布，天空中落下一道道闪电，一道耀眼的白光直冲索多而来。阿内拉见状立即挺身而出，挡在索多面前。可惜她的一切抵抗都是徒劳无功，白光绕过阿内拉如同绳索一般将索多紧紧绑住。想到这一百年来年年都发生的神隐事件，阿内拉向天空乞求：“不要带走他，哪怕用我来代替他，我愿意用任何代价换他。”云端传来一声沉闷的回应，白色光索放开了索多，但是村子中的建筑物和村民们全部随风而去，阿内拉也消失得无影无踪，原本热闹的小村庄瞬间成为了一片平原，只留下索多和他的家。

惨剧过后索多恢复了神志，调查自己屋后的乐器后，在地面竟然发现了一道光柱，通过光柱竟然可以到达异界的迷宫，为了救回阿内拉和村民，索多鼓起勇气孤身进入迷宫寻找。在迷宫深处，索多面前出现了一个熟悉的身影，原来是村长大人。他被卷到这里后一直在寻找回家的出路，但无论怎样都不能找到出路，更没有发现其他的村民，有了索多的帮助，终于顺利地回到村中。虽然没能救出阿内拉和其他的村民，但救出村长却为索多带了希望。村中的建筑物全部被摧毁，只剩下了索多的房子，村长此时展现出了自己真正的实力，竟然在一夜之间盖好了自己的房子。

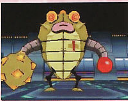



村长得知索多是通过调查自己遗落的乐器后出现迷宫，建议索多继续在村中寻找其他的村民的遗物，利用这些物品开启迷宫。索多依照村长的吩咐在村中寻找，果然从布基遗落在村子中的宝剑上发现了新迷宫，并在这里救出了布基。在村长的帮助下，布基的武器商店也在一夜之间拔地而起。

调查波乌古留下的盾牌后，出现了冰之迷宫的入口，索多毫不犹豫地进入迷宫寻找波乌古。可是波乌古却坚持要继续寻找库斯库斯，直到听说自己的情敌兼对手的布基已经回到村中，才改变了主意与索多一起回到了村庄。波乌古和布基这对冤家刚一见面便开始了争吵，一个坚持攻击就是最好的防御，一个坚持防具才是冒险中最重要的武器。不过二人对库斯库斯的感情却没有差别，刚逃出迷宫便都展开了自己的研究，希望能利用自己的研究成果早日救出库斯库斯。

稍适休息后，主人公又开始了自己的冒险旅途，这次要营救的则是料理店老板的女儿库斯库斯，也是波乌古和布基追求的少女。索多在海底迷宫轻松地完成了任务，顺利地救回库斯库斯。可是返回村庄后，村长为二人带来了一个坏消息，原来波乌古和布基过于性急，不肯等到索多回来，两人已经结伴进入海底迷宫。擅长占卜的库斯库斯占卜后，发现现在在海底迷宫中出现了巨大的怪物，无奈索多只得再次进入迷宫寻找二人。由于两人都过于坚持自己的理论，波乌古使用大量金属打造了坚固的防具，结果防具过重，波乌古移动都觉得异常吃力，根本无法战斗；而布基也把武器打造得重得离谱，自己根本就不能拔出武器，更是无法战斗。好在索多及时赶到，击败了巨大的海蛇救出了两人。





里克是一名医生，疯狂地研究各种药品，虽然被神隐到迷宫中，他却完全没有注意到周围的变化，而是沉醉在未知生物的研究中。索多费了好大力气才把里克带回村庄，条件则是以后为里克寻找迷宫中的珍惜植物。冶炼屋老板乌路当嗜酒如命，终日昏昏沉沉，不过这对他也许其实是好事，至少在神隐时并未感到恐惧。可是不料迷宫中的怪物却能幻化成人形，索多费了很大力气从迷宫中救出的冶炼屋老板竟然是怪物变化而来，好在发现及时没有铸成大错。不过在索多的努力下，最终真正的冶炼屋老板乌路当平安地从迷宫返回村庄。

牧场主人乌普获救后，从迷宫中带来了一种怪病，并且迅速在村中传播，布基和波乌古都染上了这种怪病。医生里克手中的万能药虽然可以治疗这种传染病，但却只有一枚，好在里克知道在迷宫中有制造万能药的必须素材，索多主动承担了这项重要任务，再次进入森林迷宫。消灭了迷宫深处的怪物后，索多把珍贵的药材带回村庄，医生里克立即制造出药品解救了全部患者。

库斯库斯非常担心自己的母亲基修，于是请求索多帮忙寻找线索。利用基修遗失的铁锅，索多发现了基修所在的迷宫。顺利救出基修后，在村长的主持下召开了村民大会。会上索多把神隐事件发生时所见所闻如实汇报，大家商讨后决定村民们各司其职，从各方面为索多提供支持，索多则负责继续寻找其他的村民。

这几天夫坡恩有些异常，似乎预感到要发生什么，牧场主乌普找来索多帮忙调查。索多刚一到牧场便听见夫坡恩们的房屋内发出一声巨响，地面出现了一道白光，原来这里也有连接神隐迷宫的入口。

这次在迷宫深处索多终于找到了阿内拉，但她却失去了记忆，只是知道自己的名字。把阿内拉带回村庄交给村长照顾，索多回到自己的房间。不料阿内拉也悄悄地跟了进来，原来阿内拉虽然丧失了记忆，但总觉得自己和索多关系密切，于是赶来问个究竟。在阿内拉的追问下，索多终于鼓起勇气表白，但寻找阿内拉的村长赶到，使索多只得把嘴边的话强咽了回去。

清晨索多刚一起床便得到了一个坏消息，阿内拉竟然再次失踪，索多立即冲出房间四处寻找。不

## CHECK! 详细流程

1、对话后一直向右走，走到第三个场景，路上可以开启宝箱获得少量金钱。
2、剧情后调查自家门后的乐器。
3、进入岩山迷宫探险，敌人非常弱，可以轻松取胜。
4、注意上下屏幕迷宫切换的时间，如果主人公不及时离开即将切换的场景，则会损失一格体力。
5、各个场景中蓝色的晶石可以回复一格体力。
6、接近红色的夫坡恩便带他们一起冒险，其实他们就是玩家的魔法，按X键发动，一只夫坡恩可以使用一次。玩家一次最多可以带六只夫坡恩。使用过一次或者主人公无体力探险时，夫坡恩无法使用并显示为黑色。
7、BOSS战：敌人会连续释放两次光刃，范围较远，请注意回避。它释放完光刃后，会进行移动旋转攻击，此时玩家则要在战场上不断移动。敌人会重复两次光刃攻击—旋转攻击—两次光刃攻击。在敌人光刃攻击结束，旋转攻击发动前是最佳的攻击机会。敌人并不强，四次普通攻击即可将其消灭。
8、与村长对话后开启宝箱获得道具，利用回复点回复，然后带领村长返回村庄。
9、回家睡觉顺便记录。
10、与村长对话后进入村长家，可以买卖物品、使用保险箱。
11、村长家里屋可以进行宠物合成。
12、到下一场景寻找线索，调查发光的宝剑出现新迷宫炎之迷宫。
13、炎之迷宫比前一个迷宫复杂很多，要小心各种机关，把握时机进入下一场景。攻击场景中的机关可以关闭炮台，也可以快速移动躲避炮弹。
14、迷宫深处找到武器商人，开启宝箱，回复体力后离开。
15、回村后与布基对话，村长快速建设剧情。
16、在武器屋场景调查盾牌，出现冰之迷宫。
17、冰之迷宫中敌人不强，但各种机关比较讨厌，尤其是地上的冰刺，碰到了会损失一体力。
18、最深处救出防具屋老板开启宝箱后回村。
19、去武器屋门口找防具店老板对话，引发剧情。
20、从此可以购买防具，将指定物品卖给武器、防具屋，可以提高武器、防具屋等级。
21、休息后进入海底迷宫，这里敌人较强，一般都需要攻击两次。
22、鲨鱼的突击比较讨厌，地面的岩浆也碰上也会损失体力。在迷宫中有只绿色的夫坡恩，最好得到，它可以一次为玩家补充2点体力。
23、找到库斯库斯开启宝贝箱后返回。
24、从三个地方选择一个为库斯库斯盖房。
25、休息一下再进入海底迷宫。
26、BOSS战：大海蛇。它的攻击方式多种多样，光刃攻击发动后，玩家注意躲避，蛇头发动近身攻击前，蛇头会发光蓄力，此时及时逃跑即可；蛇尾发动的旋转攻击容易躲避，只要站远一点即可。只有攻击大海蛇头部才能造成伤害。
27、直接从传送点返回村庄，剧情后去料理店，与库斯库斯对话。
28、调查村长家合成怪物房间内闪光的书架。
29、进入森林迷宫，要注意绿色的旋风，如果被旋风扫中会连续损失体力。
30、最深处救出里克，然后返回村庄，剧情后选择地址为他建造医院。



过阿内拉并未走远，索多不久后便在海滩上发现了她。似乎正在梦游的阿内拉一直在说：“向西三步、向北两步后，再向南两步。”按照她的梦话指示，索多竟然发现了新的迷宫。在这个迷宫中索多救出了自己的音乐老师萨麦拉，并带她一起回到村庄。而此时阿内拉已经回到村长家，索多赶到村长家后，发现阿内拉完全不知道自己曾经梦游，坚持说自己一直在村长家睡觉。

村长为阿内拉和萨麦拉盖好了新房，但阿内拉却依然在村长家沉睡不醒。沉睡的阿内拉经常说出一些奇怪的梦话，从她的梦话中索多找到了一些线索，发现了很多新迷宫，救出了不少村民。

这天阿内拉又像平时一样在屋子中梦游，被索多叫醒后觉得精神格外好，于是两人结伴去沙滩散步。不料恐怖的大地震突然在此时发生，阿内拉在地震的同时头疼欲裂，最终竟然昏倒，索多立即把她送到里克医生的医院里治疗。里克医生虽然医术高明但也不能找出阿内拉的病因，好在地震停止后阿内拉只是昏睡，时时说些“不要拿走我的记忆”等梦话，难道阿内拉的记忆真的被人夺走了吗?

地震过后在大地裂缝周围出现了新迷宫，索多深入调查发现这里与其他迷宫完全不同，与其说是迷宫不如说是工厂或者飞船。不过由于没有开启大门的密码，索多只能无功而返。回到村庄后，索多第一件事就是去医院看望阿内拉，而阿内拉却仍然昏迷不醒，只是时常说些梦话。而她的梦话似乎在按时着什么，索多按照阿内拉梦话的指示，仔细调查了大地裂缝周围的红绿灯，竟然发现了新的迷宫。在这个新迷宫里，索多发现了画家刚帕斯，刚帕斯并非村中的居民。他一见到索多，便大喊：“外星人！放我回去！”索多费劲口舌才解释清楚，并且把刚帕斯带回村庄。回到村庄后，刚帕斯把自己被外星人绑架的经过全盘托出，难道神隐是外星人的杰作吗?

阿内拉在昏迷状态不断说着一些梦话，索多则根据她梦话中说过的线索找到了几个新迷宫，并从迷宫中救出了不少人，但这些人却都并非村中的居民。在阿内拉的梦话中提到了一个密码，索多立即进入大地裂缝中迷宫。此时阿内拉突然苏醒过来，并追随索多进入迷宫。她似乎回忆起了过去的一切，并且告诉索多这里并不是迷宫而是外星人的宇宙飞船。更令索多惊讶的是，阿内拉竟说索多绑架了自己。为了解开谜团，索多和阿内拉一起进入飞船。到达最深处后，展现在索多和阿内拉面前的是美丽的宇宙，可惜突然传来的大地震，使二人无法欣赏眼前的美丽景色。回到村庄后，阿内拉依然坚持是索多绑架了自己，并且说整个村庄都是虚幻的，其实是宇宙飞船。索多只好找最初提起外星人、飞船的刚帕斯询问，不料他却说自己从生下来就在这个村庄生活。大家都是怎么了，这到底是怎么回事呢？不过此时看看主人公索多的服装，发现还真的很像外星人。另外在村中还出现了一些小裂缝，其中都有类似宇宙飞船的小迷宫。

阿内拉最近经常重复着一个怪梦，梦见自己与索多在床上约定一起去宇宙探险。为了探察出事件真相，两人决定模拟梦境的场景，在当天夜晚一起在床上试验！不料在床下果真出现了新的迷宫，索多和阿内拉立即进入探险。不料在迷宫深处碰到了一个奇怪的机器人，它一边说着“无法阻止”一边向二人发动猛烈的攻击。索多虽然拼命反抗，但却毫无效果，此时机器人突然自爆，飞船内的设施也被一并破坏。索多苏醒后发现阿内拉已经停止了呼吸，伤心的索多不知所措，无意间遭受电击后，索多发现自己对飞船非常熟悉。再次主动遭受电击后，索多回想起了不少有用的情报，但仍然还没有唤起最为关键的记忆。

伤心的索多打开紧急出口，用飞空舱把阿内拉的尸体放出飞船。调查大屏幕后索多大吃一惊，原来这是一艘回收人类的宇宙飞船，负责回收人类的则正是索多本人！而村民们原本都不是这个世界的人，他们过去的记忆都早已被消除。

伤心欲绝的索多独自一人回到村庄，并把阿内拉的死讯和集体失去记忆的事实告知村民。村民们都对阿内拉之死极为难过，对自己原本是其他世界的人、失去以往记忆的事实感到迷惘。为了探知神隐的秘密，索多再次返回飞船并进入亚空间迷宫，得到了修理飞船系统的零件。修理好的飞船系统自动对索多下达指示，命令索多继续寻找地球人。原来这艘飞船是阿顿博士制造，索多是来自未来地球，奉命将古代人带入飞船。此时突然发生了仅仅事件，飞船自动返回地球，把索多带到阿顿博士面前。



原来阿顿博士带古代人类回到现代地球的目的是为了拯救人类。因为在地球流行一种奇怪的遗传疾病，患病者不能再繁衍后代，健康的人类也不敢生儿育女，人类即将灭亡。为了使人类不会灭亡，阿顿博士做了一系列研究后，终于发现利用时间手段，将病发前的人类带到未来，按照他们的DNA修复病者的DNA。威布村并非真实的村庄，而是在宇宙飞船上创造的幻想空间。而现在的地球则已经成了一间巨大的医院，到处都是生病的人，连阿顿博士也随时都有倒下的危险。

在索多的努力下，阿顿博士的研究取得了巨大的成功，生病的患者们都逐渐康复，人类逃脱了灭亡的危机。阿顿博士亲自来到威布村，向大家表示歉意。不过善良的村民们得知自己的牺牲可以拯救人类的未来，没有一个人责怪博士。阿顿博士看到大家在威布村幸福的生活颇为感动，与索多定下约定，一定要让自己的子孙研究出可以让村民们返回原本世界的方法。

一眨眼便到了约定的年限，索多驾驶着飞船回到了未来地球，阿顿博士的重重重重孙子终于完成了研究。村民们带着在威布村的美好回忆，走进时光机器，回到了各自的世界。索多则返回到阿内拉身亡的过去，消灭了当时杀害阿内拉的机器人，成功救出阿内拉。天才科学家阿顿博士在这段时间内，把飞船改造成可以穿越时空的时间机器。虽然阿内拉和索多两人情深似海，但索多却必须把阿内拉送回原来的世界。

索多一人在村中倍感孤独，但不久之后，阿内拉和其他村民们全都使用博士临别赠送的礼物，离开了自己本应生活的世界回到威布村，在这里共同创建美好的家园……（完）

31、回村休息后开启村中宝箱，需要仔细寻找。
32、在海滩调查闪闪发光的瓶子，出现新迷宫。
33、红炎迷宫与炎之迷宫基本相同，但多了不少岩浆和炮台，建议多带几只冰属性夫坡恩，用来消除熔岩。
34、地面岩浆喷出与消失有规律可循，仔细观察即可无伤通过。
35、救出村民后返回村子，然后追踪村民对话，如果体力不足可以先回家睡觉再返回与其对话。
36、BOSS战：敌人会释放大两气刃，注意躲避。敌人释放气刃后会自动瞬移，等他重新出现时发动攻击为好。如果战斗时间拖得较长，敌人会使用火焰魔法。玩家可以释放冰魔法保护自己，远距离使用火魔法攻击也能削减敌人大量体力。
37、与村长对话后，得到探察气味的特殊道具。
38、在村中调查气泡，在商店区右下方找到迷宫入口。
39、业火迷宫满地都是岩浆和机关，比较麻烦。
40、最深处找到冶炼屋老板，带他原路返回村庄。
41、去村长家与夫坡恩对话，出现新迷宫遗迹迷宫。
43、在迷宫中躲避地上的魔法阵，否则将陷入异常状态。
44、迷宫中钉床碰到会损失体力，注意不要踩上。
45、蓝绿色怪物会使用旋风攻击，不过可以使用普通攻击抵消，但要把握住时机。
46、迷宫中出现黄色夫坡恩，至少要带一只回去。
47、最深处救出牧场场主后原路返回。
48、剧情后去找里克医生，剧情后进入森林迷宫。
49、森林迷宫中地上的藤条会自动阻挡玩家前进，并且无法攻击破坏。
50、BOSS战：敌人会在自己面前召唤出石柱，并向空中喷射石头，石头落地后还会爆炸，玩家跟敌人要保持距离并且一直移动。BOSS释放风刃时不要慌张，仔细观察即可从风刃间躲避敌人的攻击。BOSS正前方的红色宝石为弱点，必须攻击这个部位才能对敌人造成伤害。敌人为了保护自己的弱点，会在面前召唤出石柱保护，玩家必须攻击三次后石柱才会消失露出BOSS的弱点。BOSS在体力一半时会频繁发动攻击，此时一定要谨慎出手。
51、原路返回村庄后找里克引发剧情。
52、牧场建成，夫坡恩搬家。
53、休息后去料理屋找库斯库斯，然后再去村长家与村长对话，得到特殊道具。
54、调查牧场左下的气泡引发剧情后，返回料理屋找库斯库斯对话，出现新迷宫。
55、进入矿山迷宫前最好多买几个解毒药，因为这里的怪物大多会使用毒攻击。
56、最深处找到库斯库斯的母亲基修后原路返回。
57、剧情走出房间与基修对话。
58、去村长家进入会议室开会。
59、跟村长对话后去牧场找乌普，在牧场里存入六只夫坡恩引发剧情。
60、牧场内室出现新迷宫古代遗迹。
70、古代遗迹迷宫比较难，地面上有很多钉床和魔法阵。
71、注意玩家带领的大队夫坡恩不要被钉床挂住，如果被挂住了主人公必须回头再接触夫坡恩一次。

（接左页详细流程）

72、中层BOSS战：如果已经修炼出四级火魔法则可以轻松战胜对手，只要连放两次即可将其击毙，否则则要进入拉锯战。敌人会持续释放白色的炸弹怪物，玩家必须把握时机发动攻击，把白色的炸弹怪反弹给BOSS，不过时机比较难掌握。

73、开启宝箱后继续深入迷宫，在最深层找到女主人公。

74、原路返回，村长家剧情。

75、回到自己家休息引发剧情。

76、起床后女主人公失踪剧情。

77、在沙之海岸找到阿内拉，与其对话。

78、向左走三步，向上走两步后向下走两步，按A键出现新迷宫冰壁迷宫。

79、冰壁迷宫难度跟前一个迷宫差不多，还是要多注意地面的各种陷阱。

80、最深处找到萨麦拉，原路返回。

81、与村长对话后进入村长家找阿内拉。

82、剧情后盖好阿内拉和萨麦拉的房子，回村长家与昏睡的阿内拉对话。

83、去萨麦拉家左侧草地，调查闪光的紫、红、黄三色花团。

84、树海迷宫的怪物比较强悍，碰上了会损失二到三格体力。

85、救出孪生子后回村引发剧情。

86、继续与沉睡的阿内拉对话，得到双子笔记的情报。

87、去双子家调查闪光的笔记本，出现新迷宫出口。

88、深海迷宫里怪物攻击力依然很高，尽量回避。

89、返回村庄后找沉睡的阿内拉，得到新情报。

90、去阿内拉家调查梳妆台，出现新迷宫大冰河迷宫。

91、迷宫深层救出村民后原路回村。

92、继续找阿内拉对话，得到萨麦拉家中乐器情报。

93、调查萨麦拉家中乐器，出现新迷宫大遗迹迷宫。

94、迷宫里怪物多，机关比较复杂，大意不得。

95、救出魔术师后原路返回。

96、剧情后去村长家找阿内拉，此时她正在梦游，把她叫醒后剧情。

97、从医生家出来后去沙之海岸，出现新迷宫。

98、进入大地裂缝的新迷宫动力机关迷宫。

99、敌人比较强，但很容易找到出路，只要稍微仔细些即可。

100、BOSS战：敌人扔出拳头攻击后，自己再瞬移到拳头边上，此时攻击它另外一只红色的手即可消耗它的体力。但攻击的时间很短，它会迅速进入无敌状态，因此在发动攻击时绝对不能贪心，及时逃跑方为上策。为了便于攻击，玩家可以在它扔出拳头的右侧等待，等其接近即发动攻击。之后敌人会发电，此时也是无敌状态，碰到了会损失体力。然后敌人会连续两次导弹攻击，每次五发，导弹间距离很宽，可轻松躲避。敌人的攻击力极高，绝对不要跟它硬拼体力。

101、进入下一场景剧情后乘传送器返回村长。

102、去里克医生那里与医生对话引发剧情。

103、去大地裂缝调查信号灯，出现新迷宫冷却装置迷宫。

104、迷宫中怪物很强大意不得，不过好在没有BOSS战。

105、最深处救出画家，原路返回。

106、去医院找里克引发剧情。

107、调查大裂缝的信号灯。

108、找村长对话引发剧情，去牧场前跟画家对话可以欣赏他的作品。

109、去村长家右上调查气泡得到信号灯部件。

110、再去调查信号灯，出现新迷宫制动装置迷宫。

111、制动装置迷宫里出现了磁铁，发动磁波时靠近则无法行动，比较麻烦。无视地形移动的蓝色怪鱼攻击力虽然不算太高，但神出鬼没成群行动比较难对付。

112、最深处救出哈利后原路返回。

113、在沙之海岸左方出口处树下调查发光点，得到信号灯部件。

114、调查大裂缝前的信号灯，出现新迷宫内燃机关迷宫。

115、内燃机关迷宫中，玩家需要利用地面的炮台开辟道路。

116、在石之广场找画家对话，欣赏他的作品。

117、去村长家右后，在石头前发现信号灯部件。

118、调查信号灯开启新迷宫外燃机关迷宫。

119、外燃机关迷宫内机关较少，但敌人成群结队。

120、救出村民后原路返回到村庄，然后去医院找里克医生对话。

121、从大地裂缝的传送点进入，调查机关进入新迷宫精密基盘迷宫。

122、这里敌人数量不多，但机关相对复杂，要利用好漂浮在空中的炸弹才能开启金色宝箱。

123、迷宫中时间限制与其他迷宫完全不同，玩家踩到地面的机关后，迷宫中时间才会减少，如果想在该场景中多呆一段时间，只要不踩上地面机关即可。

124、返回村庄剧情后，找画家对话。

125、去武器屋引发剧情。

126、去医院找里克对话。

127、与大裂缝传送机前的阿内拉对话。

128、村中宝箱更新，可以得到不少好东西。

129、调查自家右上方地面的裂缝，出现新迷宫磁气回路迷宫。

130、迷宫与前一个迷宫类似，依然要踩到地面的机关才能切换迷宫地图。但这个迷宫很小，只有一层。

131、回到村庄后，调查牧场前裂缝，出现电气回路迷宫。

132、电气回路迷宫比磁气回路迷宫还小，非常简单。

133、调查商店谷右上出口左侧裂缝，出现增幅回路迷宫。

134、增幅回路迷宫也是一个很小的迷宫，但其中的构造比较复杂，玩家不但要注意躲避各种障碍，还要摸索传送带传送方向。

135、回村后调查石之广场海滩上的小裂缝，出现电子回路迷宫。

136、电子回路迷宫还是一个简单的小迷宫。

137、去村中沙之海岸左上出口周围，找阿内拉对话。

138、回家睡觉引发剧情，出现新迷宫集积回路迷宫。

139、集积回路迷宫很大，敌人很强，一般要砍三刀才能砍死。

140、BOSS战，曾经打过的扔炸弹BOSS，不过是换了个颜色，并且在扔炸弹之间会扔火球发动攻击。有消灭之前相同BOSS的经验，它并不难对付。

141、BOSS战：敌人是无敌的，高速度高攻击力，索多瞬间便会被击毙。

142、剧情后调查被破坏的控制台，引发剧情。

143、去右边房间调查显示屏。

144、传送回到村中，出门口剧情。

145、村长家剧情后，去料理屋与库斯库斯对话。

146、返回广场与孪生子对话。

147、剧情后从房间的传送器返回迷宫，调查发光的密码器打开大门，出现亚空间迷宫。

148、亚空间迷宫很难，被敌人攻击会损失大量体力，小心行动为上。其中蓝色的怪鱼最为棘手，不但体力颇高能禁受得住三到四次攻击，会穿墙移动，攻击力高达四格，在遭受攻击时还会自动后退一格。毒花的毒攻击也很是强悍，一旦中毒体力会迅速减少，多预备几个解毒药为好。

149、BOSS战：与本作最初出现的BOSS一模一样，但能力要强上几倍。最初它会发动两次光刃攻击，每次三枚，但光刃间空隙较大，可轻松躲避。之后会发动旋转攻击，并在同时释放几个巨大火球，最后会发动冲刺攻击同时释放空气刃，空气刃数量极多并且速度较快，很难躲避。好在攻击力不高，被空气刃攻击会损失两格体力。敌人的冲刺攻击威力惊人，碰上了有可能被秒杀。在冲刺后，敌人进入眩晕状态，此时也是发动攻击的时间。利用敌人释放的巨大火球，玩家可以轻松击败敌人。玩家躲避在火球之后，敌人发动冲刺攻击时撞到火球后眩晕，此时发动攻击，然后迅速躲避敌人的旋转攻击。循环几次即可成功击败敌人。

150、原路返回司令室，调查显示屏剧情。

151、剧情后进入新迷宫修复DNA。

152、多预备些药品，敌人很强。

153、BOSS战：还是曾经击败过的敌人、森林迷宫中的BOSS，不过能力比以前强了很多，体力也高数倍。

154、原路返回与阿顿博士对话。

155、剧情后回自己家，找阿顿博士对话。

156、去沙之海岸跟情侣对话。

157、去料理屋引发剧情。

158、去医院引发剧情。

159、去沙之海岸萨麦拉家。

160、去牧场引发剧情。

161、去村长家引发剧情。

162、回到自己家，在家门口与博士对话。

163、调查广场中央的机器，引发剧情。

164、与博士对话，剧情后再次调查中央的机器。

165、BOSS战：当初无敌的机器人，攻击方式颇多，注意回避。敌人在结束攻击后，会有一段间歇，利用这短暂的时间发动攻击。非常疯狂的敌人，做好多次挑战的思想准备。它的扫射威力惊人，在正面很难躲避，因此当它使用此招数时，最好是绕到它的侧面，或者是使用火属性魔法抵消子弹并同时发动攻击。敌人发动旋转攻击时，会同时使用光刃或落雷，一边躲避一边接近BOSS，在它休息时发动偷袭。尽量多跟敌人打近战为好。

166、与阿内拉对话，调查家中的传送器，与博士聊天。

167、传送到驾驶室，调查地面蓝色晶体。

168、去阿内拉家，在门口引发最终剧情。

169、二周目：二周目游戏继承主人公等级、经验值、体力、攻击力，及部分金钱和道具。在一周目游戏结束前，主人公身上携带的道具可以继承，在保管箱中存放的道具和重要道具不能继承。为了二周目游戏更为轻松爽快，玩家在一周目游戏结束前最好把有用的物品道具随身携带。

## 未来世界遇危机人类灭亡在即 古代人类献身拯救未来




# 诚意的续作？还是骗钱的继续？

逆移植的本作增加了六个人曹丕、张郃、太史慈、凌统、马超、月英的新招式以及众多新关卡。此举是光荣对自己作品的补完，还是对PS2玩家的眷顾，抑或是骗钱计划的继续？很显然依然是骗钱，同屏人物大幅减少但拖慢现象仍然比较明显。

□文/clugon、责编/七曜



↑张郃舞爪的动作灵活、炫丽，非常符合人物“美しい”的特点。尤其是重攻击威力惊人，是杀敌最有效的招式。

| PLAYSTATION 2 PS2 | 本刊译名：真・三国无双5 Special | | 2008年10月2日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | KOEI | 6800日元 | 日版 |
| | DVD | 1-2人 | 215K | 12岁以上 |

## 转正武将招式分析

### 曹丕

总体上来说曹丕是一个易上手的比较好用的角色，即使连舞等级比较低时，前三方较大的攻击范围仍然可以发挥出不错的效果，而连舞无限时最后几下带有属性的大范围攻击也使他的清场能力相当强。重攻击也具有不错的效果，范围大的同时安全性比较高。鄂迫攻击以及无双乱舞的最后一式是大范围的自带冰属性震地攻击。

### 张郃

张颌在开始时比较弱，因为攻击范围狭窄。但随着连舞等级的提高其招式会发生质的变化，当连舞到三时重攻击的2、3、4式会组合成一个范围相当大的360°攻击而且必带冰属性，无论式清兵还是秒将效果都相当好，不过一把带有一闪的武器是必备。连舞无限时轻攻击最后8式范围也相当大，不过前面的招式很容易被打断。

### 凌统

总体上凌统是一个比较强的角色，连舞等级比较低时主要使用蓄力的重攻击，次招式是三次大范围的自带冰属性攻击，比普通轻重攻击效果都要好很多。连舞等级高时配备一把标准武器会使得其轻攻击的范围加大很多从而比较实用。重攻击挑空的单体攻击，实用度不是很强。平时主要轻攻击与蓄力重攻击配合即可有不错的效果。

### 太史慈

太史慈总体上并不算强力角色，虽然双鞭攻击力不低但是攻击范围太小，所以个人推荐装备标准武器以弥补，这样轻攻击会得到很大提高。力武器的威力虽然大，不过在高难度下容易被中断，重攻击前几式范围太小，只有后两式范围很大。蓄力重攻击比较强且自带炎属性但是蓄力太长，因此要好好把握使用时机。

### 月英

月英属于成长型角色，连舞无限时完全是杀人女皇。由于月英的攻击速度非常快但是攻击范围很小，所以一把标准武器是必备的，这样轻攻击前面的招式相当安全，最后几下很像魔王再临里卑弥呼，当敌人被冰冻时即使武器不配备一闪也拥有恐怖的杀伤力。重攻击比较注重对单体伤害但是范围不足，不适合在人群里使用。

### 马超

马超的实力在新增六人中应该是最强的，轻攻击方面几乎所有的攻击都是大范围横扫，重攻击同样是大范围带有炎属性的攻击，无双结末式要掌握好第一下震地，如果这下打空的话后面的很有可能全部不中，鄂迫攻击同样范围和杀伤力也相当高。由于大剑为马超提供了不错的范围，因此武器可以选择力或技提高攻击力。




### 壹 潼关之战

355SP新增关卡，上来解决眼前进攻潼关的敌人后占下两个据点，这时中央的友军中埋伏，过去救援。等到敌人水军到达后去左上打开水门，敌水军退却。韩遂叛变后赶回击破他及其手下，最后击破曹操过关。

### 贰 成都制压战

此关并没有什么要点，开始救援刘璋成功后全力杀敌即可，由于地形关系占领全据点要费些时间，但20分钟足够了。

### 叁 荆州之战

首先解决零陵城附近几员敌将，等到诸葛亮说江陵城有问题时赶回占领江陵，发现甘宁后击破之，继续向右占领长沙城后去地图中央帮诸葛亮杀敌，等凌统向中央移动后我方援军登场。接下来的战斗就简单了，别忘了占领右下的长沙东砦。

### 肆 定军山之战

基本同月英定军山之战，只是位置稍有不同，上来击破眼前包括徐晃在内的敌将后去帮助占领插旗山即可。

### 伍 夷陵之战

开始后向南杀，然后马上赶往地图右侧，火计发生后击破甘宁等人确保友军安全，之后我军士气大优，几个战功也相当容易。

### 陆 街亭之战

开始后马上去解救苦战的王平，否则他必败走，然后再占领关兴附近的砦。此后战斗比较容易了，只要我方无败走，另外两个战功就等于白送了。




### 壹 黄巾之乱

历来是35系列中第一关，三个战功达成条件相当简单,只要最后注意不要落下黄巾本阵另一侧的敌人就没问题了。

### 贰 江东之战

四个据点按由左下到右上依次去救，杀敌只要不太慢都不会陷落。战功二吕蒙黄盖都只有半血，击破他们相当容易。打退周瑜后孙策出现，别看部队不少，只要接近孙策他们就会撤退，最后和孙策单挑胜利过关。

### 叁 下邳之战

此关的孙策军与曹操军相比虽然不能打开水门，但战功达成条件更加简单了，一、二都相当于白送的。开始后清除西门和南门的敌军使攻城部队进入，此时如果袁术军没出现的话就登城打弩炮。袁术一旦登场马上赶到袁术处杀之，其余敌将就会撤退。此后一心攻城，十分钟足够打开南西两门了。

### 肆 许昌侵攻战

开始后时间很紧，因为五分钟内要完成战功一、二两个任务。开始后迅速清除几个守备兵长，待有梯子后登上破坏弩炮，此后迅速赶到宫殿西诘所攻占之，另一个会由我军攻下。此后的五分钟攻下四个射击台还是相当简单的。

### 伍 合肥之战

同凌统合肥之战。

### 陆 樊城之战

基本同曹丕樊城之战，不同点只是没有糜芳傅士仁反叛事件。

曹丕 苍蓝之文帝

## 壹 下邳之战

作为曹丕传的第一关还是相当简单的，稍微注意下最后的吕布即可。上来不用攻城，直奔左上方的水门，攻下后城门自动打开。接下来按照战功目标逐个完成，即使吕布冲到本阵也不用太着急，我方总大将很难败走。

## 贰 河北扫讨战

355SP中新增关卡，开始后向袁绍所在方向杀去，到达邺城门口后开始攻城，10分钟相当宽裕了，此时要注意暂时不要理会右上登场的袁谭袁尚，否则战功一无法完成。开门后将吕威璜淳于琼两个"精锐"部队顺手解决后，冲到袁绍处击破之。此时出现剧情，袁家兄弟分裂，轻松清场后右上角袁熙甄姬出现，此时要注意先杀甄姬再杀袁熙，否则战功三无法完成。

## 叁 樊城之战

首先出南门击破四将后到糜芳处，糜芳离反。占领右下角据点后立刻回到樊城附近解决所有入侵来将保护城内据点安全。当地图上只剩下关羽及附近的敌将后就可以去占领左上据点完成战功，最后击破关羽过关。

## 肆 石亭之战

路线的选择将会对战功达成有很大影响，个人推荐首先进攻孙朗所在寨，占领后立刻前往石亭击破丁奉徐盛二将保护石亭的安全，然后到地图中间解救曹休并击破甘宁凌统二将完成战功一，接下来我方士气高涨已成必胜之势，前去占领战功二最左边的射击台后最后过去击破孙权即可。

## 伍 五丈原之战

此关的战功中比较难的是战功三，因此一匹快马是必要的，首先前往魏延所在右下据点并清理附近敌将，之后夏侯霸差不多中计了，前往击破王平即可，随后一路杀到敌本阵右边的据点，占领后由此依次占领关平月英所在据点，最后击破刘备诸葛亮即可。

## 陆 许都侵攻战

司马逆反战，此关虽然很大但是要完成全部战功相当容易，打破地图左侧据点的门后不要占领以拖延友军进军速度，而是杀入城内占领两个战功二的射击台。另外两个战功只要直冲司马懿本阵击破即可。

---

张郃 华丽之美神

## 壹 官渡之战

官渡军袁绍侧，首先向南攻占延津击破夏侯敦等敌将，待关羽斩杀颜良文丑后前往击破之占领白马，然后占领两个射击台完成战功一，之后就可以往乌巢赶了，击败曹操后轻松完成三个战功过关。

## 贰 赤壁之战

首先攻下战功一的射击台并且清路上的两敌将，之后直接奔祭坛击败诸葛亮吕蒙等人，然后攻下赤壁东砦后北砦差不多被友军拿下了，战功二完成。战功三需要注意体力即可完成。

## 叁 定军山之战

首先赶往李典处清掉刘封而留下另一个，这样既能保证其安全又能拖延李典许褚的进军速度，然后去左下击破马超孟达二人保证左下我军安全，接下来就要赶往夏侯渊处助其击败黄忠而不要担心乐进与曹植，他俩打不过会往回跑而不会败走。

击破黄忠后前往占领插旗山，然后到刘备本阵处解救李典许褚，最后注意先占领敌本阵后击破刘备。

## 肆 汉中攻防战

先击破眼前的赵云及数将，然后往回赶击破马超及附近敌将，最后去张飞处解救曹真，战功二完成。战功三的杀人数时间比较紧，建议直接去刘备本阵处，用高等级连舞重攻击清兵比较快，十分钟内500人斩并不难，达成战功三后战功一就非常简单了。

## 伍 街亭之战

355SP新增关卡整体比较简单，依次攻下三个据点后完成包围，马谡突击后轻松击破之，最后刘备出现后击破过关。四个友军存活的条件也很宽松。

## 陆 五丈原之战

打破地图左侧据点的门后不要占领以拖延友军进军速度，而是杀入城内占领两个战功二的射击台。另外两个战功只要直冲司马懿本阵击破即可，只要注意下安全问题即可，最后一关敌人有点硬。如果要全灭敌人并且完成战功的话就比较麻烦了，占领射击台下来后敌援军出现，击破王双后要迅速占领宫殿西据点然后由此救援曹洪曹彰。

---

凌统 江东勇士

## 壹 赤壁之战

首先击破眼前两敌将，然后回到赤壁南砦清除二敌将保证友军安全，杀牛金援护诸葛亮祈祷，然后立刻赶到孙静处杀敌，然后去攻占战功二的两个点顺便等待火计成功，火计成功后击破曹操即可。

## 贰 荆州之战

开始后击破简雍附近的几名敌将，然后击破王甫占领其所在砦，之后就比较简单了，哪边苦战救哪边，记得完成前两个战功即可，一般情况过关时我方武将不会少于十名。

## 叁 合肥之战

开始后先前往占领左上曹仁所在的合肥西砦并清除路上敌将，然后去占领巢湖西砦及击破许褚完成战功1，打开巢湖东砦门后降下战功二所标示的桥，完成战功二后可以选择直接打右上，保守点也可以回救本阵，张辽都会在路上出现，要小心应付。二分钟击破他并不很难。

## 肆 濡须口之战

本作新增关卡，战功条件比较简单。上来依次占领三个据点并击破附近敌将，占领完毕后从山上跳下击破徐晃二将。然后可以直冲本阵击破夏侯敦并占领之便可完成全部三个战功。曹操出现后要注意张辽比较强。

## 伍 樊城之战

从城上跳下后只要击破眼前两将中的一个就好，这样关平就不会出现那么早，依次接近傅士仁糜芳及占领他俩附近的据点完成战功三，水计发生后立刻回救并击破所有进攻樊城敌将保证城内据点安全。

## 陆 夷陵之战

开始后清完眼前三将，马上返回张飞所在处击败他和几名敌将，然后从山路绕上去帮助朱然完成火计，火计成功后跳下解决所有地图右面的敌军，此时诸葛亮出现，士兵八阵开放，立刻从南门进入并打碎里面所有石像，士兵八阵突破后从北门出去此时如果甘宁已败走的话就要立刻前往朱然处，如果甘宁没有败走就顺便击败诸葛亮等人，然后赶到苦战的甘宁处帮助其脱困，后面就简单了。

---

月英 卧龙之妻

## 壹 长坂之战

此关只要杀得快的话全部难民存活并不难，首先击破吕虔韩浩，然后是张郃。去救下剩余两队难民后夏侯惇差不多出现了。

过去击破之难民就基本上安全了，向前开路即可。

曹操到来后击破之并占领附近据点，最后耐心等待难民上船即可。

## 贰 赤壁之战

首先解决赤壁南砦敌将，然后去帮助诸葛亮守祭坛并击败牛金和徐晃。

接下来去左下救援苦战的潘璋等人，此时火计差不多施行了，轻松占领战功二的两个楼船后去右上角等待曹操军出现并击破之。

## 叁 荆州之战

首先解决零陵城附近几员敌将，然后可以去打外面散落的敌将，等到诸葛亮说江陵城有问题时赶回占领江陵，发现甘宁后击破之，继续向右占领长沙城后去地图中央帮诸葛亮杀敌，等凌统向中央移动后我方援军登场。接下来的战斗就简单了，别忘了占领右下的长沙东砦。

## 肆 定军山之战

此关最大的难点在于保证全部友军的存活。击破王双与曹纯后不要跟着诸葛亮攻向插旗山，那样我军必有人败走，而是折返清除吴懿所在砦的二敌将，然后火速赶到李严处击破包括徐晃在内的全部附近敌将。然后去吴懿砦击破许褚后法正也喊苦战了，赶过去救援并攻下插旗山。击破进军的夏侯渊后友军基本全部安全了。一起攻向定军山即可，注意先占领本阵再杀曹操。

## 伍 汉中攻防战

开始后先解决张郃等奇袭部队，然后由山谷进军东北砦，击破甄姬曹丕后占领之，此时西砦应该被友军攻下了，中计后马上赶到中砦杀敌救援友军。最后杀向敌本阵即可，其他敌军被士气高昂的友军包围。

## 陆 五丈原之战

蜀军侧快速杀敌即可，上来先击破山谷中撤退的魏军并且占领据点。其余的就是占据点杀敌将完成战功一三，最后击破曹操过关。

# 集结！勇敢的守护者们 迈向那无尽冒险的宇宙！

梦幻之星携带版自发售以来已近2个月了，日本第一周销量突破500000足以证明该系列的人气。同样梦幻之星P也使很多国内玩家，尤其是之前没有体验过DC版PS和网络版PSOBB的玩家有机会体验联机任务的乐趣。虽然游戏中存在一些BUG，也有一些地方会发生拖慢现象，但是27种武器类型和多达1500种装备以及4个行星的诸多任务，加上最大支持4人联机，官方发布的下载任务和充满挑战的收集要素足以让我们花上很长时间来好好研究这个游戏。 □文/XSeraph

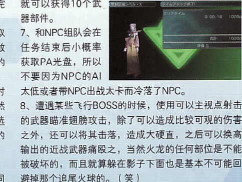
## 拥有各自不同能力的种族 深入了解特性更好地战斗



每个种族的长处和短处是不同的，人类能力很平均，新人类法击力和精神力比较强，机器人命中率高，兽人HP和攻击力比较高。人物等级到达20之后，机器人可以装备SUV来召唤机械武器来攻击，而兽人可以通过在商店里改变兽人徽章来获取变身能力，具体使用方法为紫色气槽满了之后，原地站定按△+□发动，机器人召唤机械时为无敌，而兽人变身之后不能使用道具（当然也可以选择无敌效果的变身）。

## 职业特性的实力决定作用

职业除了限定装备的武器之外，对技能等级的提升上限也有限定，已经达到的等级若高于限定将会被暂时强制降低到限定等级。虽然说没有一个职业是最强的，不过个人还是推荐アクロマスター(AM)和プロトランザー(PT)，AM可以装备S级双枪、手枪和机枪还有S级片手和双刀，并且是全职业中可以装备S级武器最多的职业，几乎是全天候战士——近战（スキル）、射击（バレット）上限LV30，法术（テクニック）攻击技能上限LV10、辅助技能上限LV20；PT所有可以装备的武器都是S级的，是3种基础职业特性并存的职业，还可以使用所有的陷阱，武器配置远近兼备，并且就算不使用ゴーゲル也能发现陷阱——近战（スキル）、射击（バレット）。



PHANTASY STAR PORTABLE ファンタシースター ポータブル

| PS Portable PSP | 本刊译名：梦幻之星 携带版 | | 2008年7月31日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作角色扮演 | SEGA | 5040日元 | 日版 |
| | UMD | 1-4人 | 384Kb | 12岁以上 |

## SYSTEM POINT 一些有用的技巧

1、剧情模式的剧情任务和自由任务的地图都是固定的，但是联机任务的地图是随机的，一般有2到3种格局。剧情模式和联机模式可以在**システム**里快速切换，而且切换之前还会提示记录。



2、透视镜可以不必装备在道具栏里使用，只要携带着就可以在SELECT进入主视点之后按L或者R来使用，透视镜除了可以看陷阱之外还可以找出障碍物的弱点部位，之后就可以对障碍物进行破坏，开启新的通路。

3、单手武器装备中从道具栏里直接使用**フォトンチャージ**回复PP的话，是左右手武器各回复一半，但是如果打开道具栏之后选定武器选择PP回复的话就可以完全回复该武器的PP，可以节约点**フォトンチャージ**。

4、剧情任务中固定宝箱出现的道具是可以反复获取的，如果不怕花时间的话完全可以在取得道具之后放弃任务重新拿，如果需要刷个属性好点的MD或者SS的话倒可以考虑这个方法。

5、剧情模式中的对话可以按START跳过，但是遇到对话选择的时候会停住，对话选择对结局有影响，虽然选错一两个不会对结局产生影响，但是还是要谨慎选择。同样，BOSS战的CG也可以按掉，但是联机时的BOSS CG是按不掉的。

6、在下载任务中交换武器的稀有道具——武器部件，可以通过下载任务禁制地区**レベル・X**来快速获得，同样在前期这个任务也可以用来快速获得EXP，而一般后期装备好的话打一次这个任务20秒都不用，取得S评价就可以获得10个武器部件。

7、和NPC组队会在任务结束后小概率获取PA光盘，所以不要因为NPC的AI太低或者带NPC出战太卡而冷落了NPC。

8、遭遇某些飞行BOSS的时候，使用可以主视点射击的武器瞄准翅膀攻击，除了可以造成比较可观的伤害之外，还可以将其击落，造成大硬直，之后可以换高输出的近战武器痛殴之，当然火龙的任何部位是不能被破坏的，而且就算躲在影子下面也是基本不可能回避掉那个追尾火球的。（笑）

## 动作招式的灵活多变性与其特性

近战技能等级每提升10就会追加一段的连技，前提是该技能是多段技能，近战武器的PP可以通过普通攻击来回复，并且在攻击的连击过程中，特定的时间点发动攻击的话，必定会产生会心一击，增加可观的伤害而且PP回复量也比通常攻击要多，这个系统被称为JA（JUST ATTACK）。由于多段特技也可以产生JA，所以通常会以第一击由普通攻击发动，之后使用多段特技JA产生会心一击来增加伤害，达到短时间内高输出的目的。因此有必要掌握几种常用的近战武器的JA时间（至少要掌握第一击之后的JA），各种特技的JA时间就需要自己慢慢摸索了，依照个人经验来看，JA时间有很多是在前一段攻击结束之后，武器将要回收的时候，当然也有紧接前段攻击的。

## 武器与魔法附带的各式属性种类将在战斗中发挥不可忽视的作用

远程武器不能发动JA，JC虽然可以发动但是似乎并不增加伤害，而武器自身不带属性，通过LINK的技能来附加属性，属性推荐冰>光>电>火，当然土属性的沉默效果对于某些怪物的作用还是比较可观的（其他特殊效果例如吹飞、即死和挑衅属于武器个别技能附带）。其中霰弹枪的子弹数随着技能的提升而增加（同样回复魔法到LV11之后就会变成群疗魔法），当达到LV21之后靠近怪物射击造成的伤害很可观。而榴弹炮的技能随着技能等级提升，攻击力和吹飞效果也有质的飞跃，非常适合清理集中在一起速度慢的怪物。

## 稀有物品之掉落几率的奇怪现象

有些道具装备是某个星球的某个区域全部怪物都会掉落的（比如PA和衣服），称为区域掉落（エリアドロップ），但是随着称号取得而增加的レアドロップ率会使区域掉落的道具出现概率变低，在レアドロップ率为100的时候区域掉落道具是最容易获取的，而当レアドロップ率为最高的150之后有些区域掉落道具的出现概率就低到一个不可思议的程度，联机任务时，掉落率参照LEADER。

## 技能系统的合理运用与有效搭配可以起到左右战局的决定性效果

技能（PA）是以光盘的形式获取的，通过选择习得来和武器LINK发挥作用，技能一共3大类——近战、射击、法术，身上只能存放36个技能，不用的技能可以还原为光盘存放在道具栏或者仓库中。当某一类技能有10个达到30级之后可以取得称号并且成长率加倍成长。PA成长所需要的EXP是通过HITS数来累积的，HITS数高的技能攻击多个敌人更容易提升PA等级。通常可以使用和敌人相同属性的武器来攻击敌人，以此来达到对同一批敌人减少每次攻击伤害，增加HITS数来获取更多的EXP，或者也可以利用某些陷阱来反复提升辅助魔法的等级。

## CHECK! 常用武器及技能推荐

### 拳套（ナックル）

拳套的好处在于全职业可以装备，虽然攻击距离很短，但是速度快。技能方面，ボッガ・ズッバ（LV30时攻击倍率260%）作为比较早期可以取得的一个技能，却有可以用到最后的能力，虽然是全1段的技能，但是直线上有多段攻击，而且单击伤害也不小，另外附加吹飞属性，经常可以打得杂鱼没有任何还手之力，相比之下另外一个高攻击力的イック・ヒック就没这么好用了，虽然LV30时攻击倍率422%，但是因为准备动作太长，很难安全使用。

### 长枪（スピア）

长枪作为复数攻击的武器，在攻击速度方面还是比较令人满意的，ドゥース・ロバッド用来清理高速小体积HP低的杂鱼效果非常好，全3段的技能全都是周身范围攻击。ドゥース・マジャーラ是全3段的突进技能，对前方复数敌人效果很好，唯一的缺点就是命中率比较低。

### 双头剑（ダブルセイバー）

双头剑的优点也是全职业可以装备，而且速度快，攻击范围广，但是不足之处是每一击的攻击力比较低，连续技多为高HITS的攻击，比较容易在攻击过程中被攻击。技能方面スパイラルダンス和グラビティダンス都属于高HITS低攻击倍率的技能，而アブソリュートダンス在LV30的时候攻击倍率为400%，可惜命中率最高也只有80%，全1段的突进技能トルネードダンス类似东方不败的超级霸王电影弹，附带吹飞效果，飞行距离比较远所以可以用来突围，但是收招的时候硬直比较长，所以要比较谨慎地选择落点。

### 双刀（ツインセイバー）

双刀的特点是攻击力高但是速度不快，技能消耗PP很多，但是武器本身的PP却不是很多，技能方面早期可以获得的クロスハリケーン为全3段技能，第1段很好用，突进中可以微调方向，第2段威力大但是动作比较慢容易被打断，第3段的X闪准备时间很长且攻击距离比较短，不实用。アサルトクラッシュ速度快破绽小，攻击倍率也很高，但是活动范围也比较小容易受到攻击。以上多段攻击的技能配合真影S出的散夜（サンゲヤシャ）基本可以不用吃回复药了，在获得全称号之后就可以获得攻击超高的百花缭乱（ヒャッカリョウラン），某些S级的BOSS甚至还撑不过一个全3段技。

### 片手剑（セイバー）

片手剑的技能多有吹飞效果，但是技能也都只有2段技，下载交换任务中花1个ウェポンズ・バッヂ可以换到スピニングストライク，攻击命中都非常高，LV30之后攻击倍率300%，配合沙兽S任务BOSS箱出的疾风迅雷（シップウジンライ）有很强的爆发力。另外片手剑的右手配置冰属性机枪或者射弓都可以，战斗力绝对不低。

### 步枪（ライフル）

步枪的单发攻击力比较高，射程长，连射性能好，由于是主视点瞄准射击武器中性能最高的，所以经常是被用来狙击BOSS的某些部位（比如凶飞兽的翅膀，飞蛇的头部尾部），而且异常属性弹达到LV21之后有40%附加属性，可以LINK燃烧或者感染来提高对杂鱼的伤害，或者用冻结、混乱或者感电来保持距离。特别技能キラーシュート有一定概率使敌人战斗不能，但是PP消费量实在高得另人发指，偶尔拿来打一些高防御的敌人。

### 霰弹枪（ショットガン）

霰弹枪的近身伤害非常高，对于可以复数锁定的大型怪物效果很好，对一般的杂鱼在近距离攻击力也很高，但是攻击间隔比较长，不能连射，无法使用主视点，子弹技能LV1－10时发射3发子弹，LV11－20发射4发，LV21－30发射5发。属性弹在高等级时虽然概率不高，但是在对复数的敌人时却有不错的效果，バラタ・チャムンガ还具有挑衅效果。

9、下水道的那个恶心的飞蛇除了使用远程武器攻击外，在飞蛇和浮艇平行飞行的时候可以站在浮艇边上的机关上使浮艇靠近飞蛇。

10、武器收集只要拣起一次就会收录到武器图鉴中，不需要卖到商店或者放进仓库。

11、完成某个行星上所有的任务后能获取该行星的称号，只需要将所有出现过的任务全部等级都完成一遍即可，不需要把剧情的自由任务和联机的自由任务都完成，注意有的任务只有联机模式才有，而行星**ニューデイズ**上的任务「研究の代价」限定2人参加才能完成。

12、剧情模式通关之后可以取得名为**ヴィヴィアン**的双头剑，**ヴィヴィアン**附加炎属性50%的是GOOD END、30%是NORMAL END、15%是BAD END，如果不是很清楚自己完成的是哪个END可以通过这个来查看，另外，BAD END情况下通关之后是不能和**ヴィヴィアン**组队的。

13、武器可以通过在商店使用强化道具来强化，武器的强化提升的PP和攻击力是随机的（不过攻击力也就±1的差距，追求完美的可以S/L），大多数武器在强化的时候是不会损坏的，比较特别的是生肉类武器，在10级的强化过程中会强化爆掉变成焦肉武器，当然强化到最终也没爆的话就会变成烤肉武器，3种肉类武器都会计入武器收集。

14、在某些任务比如列车任务中经常会遇到的自爆机器人是非常麻烦的，防御比较高，而且被打爆之后的自爆伤害也很高，经常成为近战很头痛的敌人，但是最后一击可以使用片手或者拳套的吹飞技能把它打上天，这样落地之后的爆炸不损血。

15、各属性对应时间的关系具体如下：

| 属性 | 数值 | 日期 | 时间 |
|---|---|---|---|
| 火 | 30% | 2007/08/07 | 23:00 |
| 冰 | 30% | 2008/08/07 | 20:30 |
| 雷 | 30% | 2000/12/20 | 00:00 |
| 土 | 30% | 2008/08/16 | 06:40 |
| 光 | 30% | 2008/08/05 | 01:20 |
| 暗 | 30% | 2008/08/04 | 18:40 |

# 回信—关于游戏的回忆

## 这些事虽然琐碎嘈杂，却记录了很多不能磨灭的记忆。

亲爱的酱爆青蛙：

虽然你在信里特别强调“希望看到来信不会感觉惊讶”，可我还是被这突如其来的东西吓了一跳，毕竟中学之后就再没收到过信。离开校园这么多年，写字的机会更是寥寥无几，所以现在拿起笔来给你回信突然有种“画画”的感觉，那我也顺便声明一下吧——希望你看到我的涂鸦不会过分惊讶。

想想我们小学毕业之后就再没见过面，希望能通过这种“古老的通讯方式”唤醒我们“遥远记忆的沉睡之门”。

先回答你的问题吧，你说记得有一个周末的早晨无意中看到我从咱们上学经过的大土堆里挖出五个鸡蛋，关于这件事你一直疑惑至今，当时甚至产生了“不好”的想法，好像我正在进行某种“能毁灭世界的邪恶仪式”。

其实真相原比你想象的无聊——那些鸡蛋是我周一到周五每天一个藏在那里的。

话还是要从头说起，你还记得我那时喜欢玩游戏机吧？只不过在那个家长老师视街机厅为洪水猛兽的年代里，可供交流的人太少了，即便是咱们这种同桌同学也不能畅所欲言，天知道你什么时候犯了脾气就会去老师那“尽一点班干部应尽的责任”。

虽然面对着那种革命斗争异常严峻的环境，身为对信仰无比忠诚的游戏战士，我还是在一无资金二无同伙儿的条件下每天坚持去玩游戏。你可能不知道，那时候的街机厅都是很便宜的，不像现在龟缩在大商场顶层里的那些大型娱乐设施般奢侈，五毛钱就能买到六个代币。就是因为是从苦日子过来的，所以现在我一看见有小孩拿着红色大票去网吧玩昂贵的网络游戏就条件反射地牙根痒痒。

家里每天早晨给我一块钱早点钱，然后我再拿一个鸡蛋去摊煎饼果子，为了节省出游戏经费，我也只能委屈自己的肚子了。至于那个鸡蛋就很不好处理了，本来圆滚滚的就不好拿，要是随便放在书包里碎了可就麻烦了。于是我充分发挥了主观能动性，把鸡蛋埋在土堆里，等到周末凑齐五个再偷偷拿回家。这就是那件事情的真相了。

离咱们学校不远的胡同里就有一家小型的街机厅，不过现在回过头去看那个乌烟瘴气的地方会觉得冠以它是“小型”的名号已经是给足了面子。那只是一间临时搭起的小房子，占地恐怕不足六平米，里面傻乎乎地只摆了三台机器，老板也是傻乎乎地一副憨态，每天我去把书包往那一放他准会笑眯眯地过来说一句：“放学了？”听那语气好像自己家的孩子回来了一样。

就在去年我还因为有事从那小房子的“旧址”前路过，发现那地方因为道路改造已经成了临街房，说鸟枪换炮绝不为过，原先那一排小里小气的房子都已成门脸，明窗亮瓦招牌字号新房小楼鳞次栉比。只有那老板“风采依旧”，坐在门前的小凳子上活像正在给范伟展示“废腿”的赵本山，在他身后的店面赫然写着“××防盗门专卖”，看来家里已经富裕到要主动采取安全措施的地步了。

话说回来，其实街机的最大特点就是讲究技术，不像现在的网络游戏是看谁在线泡的时间长谁往里砸的钱多谁就厉害，所以那时候六个币足可以让我支撑两个小时的了。每天还能省下来一点钱，这笔“巨款”到了周末自然就有了用武之地，我就可以跑到离家远一点规模大一点机器多一点的地方玩了。

由于离家比较远，中午还要赶回来吃饭，所以每到周末我都是很早起来，特别是夏天，几乎不到五点就出门了，然后走上半个多小时到一个有红色木头大门的地方玩游戏。记得有一次我去得太早了门还没开，只能一个人坐在门前的石阶上等老板来开门，那时候想象力丰富的我脑子里还有各种的怪异想法，比如身后的大红木头门里是否住着什么吃小孩的妖怪等等。

里面住的当然不是什么妖怪，因为不过几十分钟老板就把门打开了，他出来时被我吓了一跳，手中拿的嫩绿色塑料小桶里的不明液体险些扣在我脑袋上。“你怎么这么早就来了？”“醒了就睡不着了。”“下次再来早了敲门就行了。”“可以吗？”“要是怕叫不醒我就去后房山的窗户那喊。”“怎么……”“我睡觉的床头就对这那窗户，你一叫我就醒了。”“哦。”

你觉得怎么样？说来也奇怪，我从小到大遇到的街机厅老板都是喜欢孩子又为人厚道的中年人，虽然我也很难说清这种状况是不是带有普遍性，但起码来说比某些在教师节前夕暗示我们礼物买得要“实用一些”的“伪人类灵魂工程师”要值得尊敬，有谁能容忍天刚亮就被一个只消费一块钱的小孩像闹猫似的从温暖的被窝里叫醒去开门呢？

很多地方都留有美好的时光，现在回忆起来无异于一场多幕的美梦，可是有些东西越是想要珍惜越是容易破碎，因为很快国家开始了轰轰烈烈的严打活动，街机厅作为社会不安定因素的重要组成部分自然不会幸免于难。转眼之间原来遍布大街小巷的街机厅都像没有密封保存的樟脑丸一样，消失得连一点痕迹都没留下，好多年之后我第一次听到“人间蒸发”这个词时，马上就想到了那一年的情景。

自从那之后我就不玩街机了（准确地说是根本玩不到了），似乎都慢慢忘记了游戏是怎么一种东西，直到我初中二年级的时候咱们的小镇上开了第一家家用游戏机专卖店，在那里我见到了很多过去闻所未闻的游戏主机，还知道了原来世界上还有一种叫做“掌机”的游戏方式，心想这东西可真好，可以随时随地拿出来玩，除了对于那时候的我来说无异于天文数字的出售价格，基本可以算是完美了。

虽然买不起主机，可我还是会每周末去那里看看，因为那里还代卖游戏杂志，而且还有一个更主要的吸引我的原因——店主的妹妹每个周末都会在那里看店。你应该知道我的老毛病，每当想形容些美好的东西就会力不从心想象力匮乏，只能说那女孩简直像月亮一样，就因为她的存在，即便是白天我去那店里也会觉得好像走进了夜色下披满银屑的“光荣殿堂”。

只不过当时的我还是不习惯直露浅白地表达自己含蓄朦胧的情感，也只能在她面前努力但笨拙地将自己塑造成为一个见多识广又成熟稳重的大男孩，比如买杂志的时候和她说“火焰纹章出了新版本了，你不知道吗？那可是任天堂一个很著名的游戏啊……呵呵……”，然后再趁交钱的时候装作无意地碰碰她的手，那感觉根本无法形容，不知道你有没有过触电的经历。

就这样每周坚持着一直持续到我后来去市里上学。可到了放假回家的第一个周末，我兴冲冲地跑到那个小店的时候却发现她不在店里，虽然仍旧陈列着新到的那几期花花绿绿的游戏杂志，可毕竟物是人非，年纪尚轻的我内心深处居然第一次产生了极大的沧桑感，没有了她的小店就像被金鱼收回了魔法的皇宫，又重新变成了破破烂烂的茅草屋，而且一直到那小店停业我都再没见过那月亮妹妹。

不过还好，现在都过去了，我们也都长大了，要不是你希望“我们仍以小学同学的交流方式写信”，我绝不会想到这么多关于游戏关于青春关于那个伟大的时代的往事，这些事虽然琐碎嘈杂，可确实记录了我们很多不能磨灭的记忆。

后来上了班家里就买了游戏机，接线的时候我心里还想这下再不用早早爬起来去人家后房山吊嗓子了，可当意识到那已经是很久以前的事情了的时候，又会重新陷入深深的怀念，怀念那些憨态可掬的老板，怀念那时废寝忘食的自己，怀念那个只因为喜欢就可以破釜沉舟不顾一切的孩子。

好了，信写到这里就告一段落吧。本想和你说说现在的生活和近况之类比较正经的东西，可惜絮絮叨叨地说的都是小时候如何不努力争当好学生的陈年旧事。希望很快再次收到你的来信。

你的挚友——先赌为快

（本文作者未留联系方式，请速与本刊联系。）



# 最后的侍之道

## 当武士阶层不再为时代所需，究竟该做出什么样的抉择？

要不是最近跟随潮流开始玩起了PSP上的《侍道 携带版》，恐怕这一阵子也不会忆起这个系列的游戏——这大抵同我没有入手PS3，玩不上次世代主机上的《侍道3》有着莫大的关系吧。提及《侍道 携带版》，其实是系列的原点之作《侍 SAMURAI》在PSP上的复刻作品。当然与原作相比增加了通信对战、武器交换等为了适应PSP内容。游戏流程较短，但有多种结局，收集要素可谓丰富；虽然存档并非可以随时随地，但难度适宜，且不需要过长的持续战斗时间。就这几点而言，这款游戏还是非常适合在掌机平台上登录的。虽然只是茶余饭后、工作间歇的休憩娱乐，却不知不觉重温到了旧日的感动。认识的人中，不少曾说《侍道》就是一款套着古代日本社会文化背景外衣的《GTA》，其实我个人并不认同这种看法——和《GTA》一样，在《侍道》的世界中充斥着随处可见的暴力、划分势力范围的黑社会以及为争夺地盘而发生的冲突，但事实上，《侍道》是一款主旨明朗的游戏，它从头到尾都在诠释最后的武士们的生存之道——正如其名，侍即武士。




初代的《侍道》，以发生在明治十年的日本“西南战争”作为游戏的背景。众所周知，在明治维新之后，长期统治日本社会的武士阶层立场变得相当尴尬。在明治九年也就是1876年，大名鼎鼎的废刀令的颁布，被视为特权、自豪，甚至重于生命一般存在的武士刀突然之间不能佩戴、不能使用，这给予了士族巨大的心理冲击；而俸禄、家禄渐次缩减，乃至最后停止的政策使得士族在经济上的保障也被削弱。正因为如此，日本各地不断爆发不满士族的叛乱，而其中规模最大的一次，则是发生1877年2月，由“维新三杰”之一的西乡隆盛为首领，旧萨摩藩士族势力为主的反政府武装叛乱，史称“西南战争”。这是一个武士走到了尽头的时代，身为侍的骄傲与尊严被强权踩踏、被金钱蹂躏，在社会的夹缝之中挣扎。曾经代表力量、权势的刀剑，在西式火枪面前、在明治的新政府面前变得不堪一击，不觉中沦落为了黑势械斗的工具、欺压良善的帮凶。在初代的《侍道》中玩家所扮演的，是一个连姓名都没有的没落武士，唯凭借着手中的一把刀，孤独地在荒野中流转，在白黑混淆的新时代探寻着属于自己的“侍道”。是的，正如这个游戏的多种结局一样，其实所谓的“侍道”并没有统一标准：既可以参与没落武士集团之间的黑势帮会斗争，如同蝼蚁般为瓜分毫厘之地争得你死我活；也可以为了维护士族最后的荣耀，同明智政府军一较上下，或大胜而归或惨淡收场，不负于为侍之名；同样地，可以加入政府军，谁说为保护明治维新的改良成果而战，不是一种可为之的侍道；从此隐姓埋名，抛弃武士的身份与手中之刀，同心爱的人远走高飞，在新的时代中重新开拓属于自己的道路，或许更符合“侍道”的真谛。虽然游戏的自由度很大，甚至可以见人就砍、砍则至死，但真正的武士，无论生存于什么时代，都应该有着属于自己的道德准则。是的，身为最后的武士，谁都有权力选择为自己所认可的侍道，游戏里虽然没有选择的差异，却有善与恶的区别。

说到善与恶，不知觉中想到了《侍道2》，想到了《侍道2》中那个可怜的聋哑小女孩，以及那个无名的武士。这一次的游戏背景换成了黑船来袭、幕府末年这个时代的混沌漩涡之中，旧时统治的根基正日益分崩离析，浪人们放弃了故乡和家系，以武士之刀探寻着、实现着各式各样的欲望。游戏的地点选择在一个远离江户，名叫天原的小镇——这个出岛保有着南蛮贸易权和自治权。正在这龙蛇杂处、东西交汇的天原町，有着高压腐败的幕府势力与横行霸道的黑势青门组分庭抗争，而民众则夹杂其中过着苦不堪言的生活。游戏总计有14个结局，大致可以分为町人路线、奉行所（政府势力）路线、青门组路线以及自由路线，足以让不同的玩家贯彻属于自己的“正义”，选择属于自己的侍道。但事实上，这一代存在所谓的GOOD ENDING。在游戏的开场剧情中，善良小女孩见到身为主角的无名武士因为饥饿而晕厥在路边之时，递出了自己的饭团，看着主角狼吞虎咽不禁露出了纯真的笑容。当主角试图表示感激的时候，却发现这小女孩不但无法说话，而且不认识字。为了报答她的粒粟之恩，主角决定在小镇上呆些时日。接受各种任务赚取金钱，以便教会她读书、写字，成为一个能够不借助他人力量，不用寄人篱下而独立生存的人。哪知道正是因为她不会说话又不识字，所以经常被镇上的人唤去传递秘密书信——也正是因为如此她其实知道着一些不应该、不可以知道的事情，从而被卷入了一场政府与黑势的阴谋之中……在一次又一次看到小女孩死亡却无力援救的结局之后，突然迎至的GOOG ENDING确实令人感动：欢快、嘈杂的音乐声中，无名的武士与善良的小女孩，踱步离开这暗藏着黑暗的天原镇，手牵手一起迎向那束耀眼阳光与那即将到来的美好明天，“侍道”的涵义，在这一刻，于心中升华——为了保护弱者而挥动的武士刀，无论在什么时候，看起来都是那么地炫目、那么地美丽……

另外系列还有一款名叫《西部侍道》的游戏，作为《侍道》系列旁支或外传性质的作品，这款作品着实令人很难评价。从操作的角度来说，本作是款单纯的动作游戏，它一改了传统剑术游戏各段格挡、攻击的方式，在战斗中用拖慢镜头的方法显示以刀刃反弹子弹、以身手闪避子弹的刀剑与枪炮之间的对抗。除了反弹与闪躲之外，当玩家在战斗中将“达人计量表”集满，便可以进入无敌状态，使用威力极大的“连杀”，甚至也可以做到在发动达人的境界后一举将关卡内的敌人全部斩尽。这一作的游戏中夹杂了太多当时流行的要素，和系列的传统有着巨大的差异，加上操作手感有些飘忽，且战斗情况和现实脱节，因此就游戏本身而言并没有得到玩家多大的认同。然而，剧情之中体现的“侍道”却另有一番值得玩味的地方。在《西部侍道》中，这一次游戏的舞台从日本转移到了19世纪新大陆的美国，讲述了为了找寻兄长而远渡重洋的日本武士桐生豪次郎，以手中的武士刀对抗西部黑帮的故事。19世纪美国在战争中打败了墨西哥人，建立起了新墨西哥州，但新墨西哥州的牛仔文化却彻底地征服了美国，就是这些处在社会最底层、充溢着美国开拓精神的牛仔们以其独立、自由、叛逆、粗犷、豪迈的作风影响着整个时代的走向。在这样的时代背景下，玩家所扮演的主角桐生豪次郎却是一个正统、典型的日本武士，他自小接受的是传统的武士道精神的熏陶，崇尚手中的佩刀，对现代的枪械不屑一顾；而与之相对的，他的兄长桐生乱堂却舍弃了刀，成为了一名枪手。事实上，游戏所要宣扬的并不是简单意义的武器上的抉择，桐生豪次郎所代表的，就是这么一个不愿为时代大潮所淹没、不愿为力量所屈服的典型。

《侍道3》究竟是什么的故事，我不知道。不过从初代起始，《侍道》的世界总是处于风口浪尖的时代交错口，在毁灭与重生的更迭下，涌现而出的新事物、新理念，其所带来的各色各样的欲望，不断地冲击着传统的武士道精神。当前行的道路不曾有身为榜例的先人走过，当未来的侍道没有任何准则可依，当武士阶层不再为时代所需，究竟该做出什么样的抉择？时代车轮不停地转动，《侍道》所要表现的，正是这样一种迷茫，这样一种抉择，这样一种侍道——最后的侍之道。



□文/狼王库多（GAME BAR 特约撰稿人）

# 第三者的第三者

## 当年被她海甩的任天堂，此时不知躲在哪个角落奸笑着。

题目借用了弦子的新歌歌名，旨在谈谈主机三巨头之一的微软，以及他与SE的一段情，以及被SE无情抛弃的另外两个“男人”。

年少轻狂的坂口博信所创作的《最终幻想》取得了不亚于当时第一RPG——《勇者斗恶龙》的成就，除了无可厚非的游戏质量，还有Square的全力支持。但最不应该忘记的，是提供她展示风采的平台：FC。《最终幻想》和任天堂一直相爱着，度过了长达7年的爱情长跑。那样的日子，这般的初恋，好似幸福将永远持续，起码作为男方的任天堂是这么想的。

能与这个娇涩而天然的美丽女孩交往，任天堂一直引以为豪。他可以自信地向朋友介绍这位出众的女友，他很开心，真的很开心。

但是，他们闹矛盾了。这个女孩其实是死心塌地爱着这位男孩的，可是有两个分别名曰“世嘉”和“索尼”的帅哥出现在他们的生活中。面对《最终幻想》这般秀色可餐的美女，这两位帅哥肯定不会轻易放过。明知她已经名花有主，但还是厚着面皮去追求。可《最终幻想》又怎么会因为这些狂蜂浪蝶而舍弃自己的初恋呢？她顶住了物质的诱惑，不断跟自己说，要和自己的男朋友走到最后。可男方任天堂见自己的女友有这么多追求者，他迷惘了，失去了对自己的信心，开始怀疑女友曾做出越轨的事情。但他什么都没有说，只是默默地怀疑着。

随着时间的推移，世嘉放弃了。可另外一个叫做索尼的追求者，他可是魄力十足，也是年少有为。他不懂得放弃，只知道要追求到手。

任天堂可是真的害怕了，他害怕自己的女友被挖走，他害怕大大的绿帽盖在自己头上。所以，他变得烦躁，动不动就对女友发火。他甚至不止一次虐打女友，质问女友是否红杏出墙。但《最终幻想》没有放弃自己的初恋，尽管她知道任天堂最近很反常，但她愿意等，等他变温柔，等他像以前一样宠爱自己。



可《最终幻想》毕竟是个女人，在这种时候，她需要的不是任天堂这种极端的爱，而是温柔体贴和一个能紧靠的胸膛。她在街上游荡着，恰好碰见那个苦等她已久的帅哥索尼。那个晚上，于那条街灯闪烁的人行道上，她哭了。她把头靠在了他的胸前，他用双手紧紧搂住她。那一夜，一段长达七年的爱情走到了结局。任天堂在街上寻找她的踪影，可找到的，却是依偎着的两人。那一夜，一段新的爱情诞生了，她和他，《最终幻想》和索尼，紧紧地拥抱着，约定好一起走到最后。



1997年1月31日，《最终幻想》的系列第7作诞生了，并且取得了前无古人的辉煌成绩。《最终幻想》和索尼的出色发挥，使任天堂这位前任男友精神崩溃，而女方《最终幻想》也可以理直气壮地跟自己的前任男友说：“没有你，我一样活得很好，一样活得很出色！”

她很爱他，他很懂得珍惜她。他汲取了“前辈”任天堂的教训，知道女人是要宠的。所以他一直都是好好地对待她，疼她，给她最好的。日子是幸福的，时间慢慢地走着。之后的好几年，《最终幻想8》、《最终幻想9》、《最终幻想10》、《最终幻想11》、《最终幻想12》相继呱呱坠地。他和她的爱情结晶，每一部都取得了佳绩，每一部都没有辜负大家给予的期望。就这样，他们一直相恋着，将幸福和甜蜜刻在心上，约定好永远不离不弃。他们的爱情，从1997年开始，写进历史的长卷。

可时间这东西，它不会停留在任何一秒，尽管你很想留住那个美丽的刹那。

渐渐地，随着时间的推移，从前的那个索尼不复存在。六块腹肌变成了三层的大啤酒肚，帅气的外表也渐渐被岁月的痕迹消磨。可他的爱人，《最终幻想》却依然像天使一般保持着从前的年轻。尽管如此，索尼没有因为这样而感到自卑，《最终幻想》也没有选择放弃自己的另一半。两人依然像从前一般手牵着手，只不过幸福的感觉已经开始变味了。

也不知道是哪个下午了，厚厚的墙壁斜切下一缕阴凉。她和他在从前的那个公园里，坐在那张长长的木凳上，享受着夏季午后的清凉。公园里人很少，几乎只有他们俩，以及那个故意从他们身后走过的神秘外国男人。

神秘男人感叹道：“如此多娇的好女人，竟然搭上这样的一个糟老头，真是暴殄天物啊！”没错，你猜对了，这个神秘人叫微软。他明知《最终幻想》已经有了归宿，但就是不死心，本着“泡不到你就不回美国”的信念，向《最终幻想》伸出邪恶之手。

微软是个富家子弟，他花大量的资金，在黑市买到了《最终幻想》的电话号码。每天几百条的求爱短信，而且用词暧昧，吓得《最终幻想》花容失色。无可奈何之下，《最终幻想》将自己被骚扰的事告诉了男友索尼。可索尼哪里有空余的时间去理会这些“小事”呢？眼下对他最重要的，是如何将自己公司的产品热卖，转亏为盈。

渐渐地，原先热恋的两人产生了隔膜。索尼认为男人应该以事业为重，加上公司现在的状况，他渐渐减少了和《最终幻想》亲热的时间。尽管如此，作为女人的《最终幻想》仍然很体谅伴侣。她知道，只要男友的公司有所突破，幸福的日子就会再次降临。所以她下定决心，为男友开发系列第13部作品《最终幻想13》，以及外传《最终幻想V13》，希望这两部作品能成为男友逆转的武器。

得知这个消息后，男友索尼开心得手舞足蹈。他知道尽管现在的光景不大好，但只要这两部救命的作品问世，公司就必定能绝地反击。而《最终幻想》看见男友如此的高兴，自己也放下心来。

但微软并没有放弃，决心再接再厉，誓要将《最终幻想》泡到手。他换了个手机号码，给《最终幻想》发送了一则这样的短信：

我知道你男友的公司最近不太如意，我也感到很可惜。我深知他是个人才，所以我决定倾尽我的财力去帮助他。可同时我也暗恋你已久，所以在帮助你男友的同时，我也真诚地希望你能跟我来一次约会，好吗？时间定在7月25日，在E3餐馆见吧，我叫微软。

收到短信的《最终幻想》感到不知所措。一方面，她知道对方的动机不良，而另一方面，她真的很想挽救男友的公司。面对两难的选择，她迷惑了。去还是不去的问题困扰着她，她失眠，她内分泌失调。日子一天天过去。翻开日历，已经是7月21日了。

最终，她选择了为男友而牺牲自己。她带着《最终幻想13》来到E3餐厅，找到了微软。微软笑吟吟地望着秀色可餐的《最终幻想》，大胆地捉住《最终幻想》的手，尽管她很不愿意，但她没有挣扎，因为她知道这是拯救男友公司的最好办法。

第三者索尼被第三者的第三者微软狠狠地盖了一顶绿帽，受害的是谁？那天起，索尼和《最终幻想》约定好的最强武器《最终幻想13》不再只属于他们两人，那个名曰微软的分了一杯羹。而当年被《最终幻想》海甩的任天堂，此时不知躲在哪个角落奸笑着。

□文/phoebe

# 何谓使命？缘何召唤？

## “所有的战争电影都是反战电影”。

2007年度跨平台大作《使命召唤4现代战争》早在去年年底就发布了，不过由于种种原因，本人并没有第一时间拿到这款经典作品，直到08年才有幸玩到。

熟悉使命召唤系列的朋友都知道，此系列一向以第二次世界大战为背景，不过此次的4代却一改前作传统，将视角拉回至现代，这也是“Modern Warfare”的由来。玩家将会扮演SAS士兵——绰号为“肥皂”的John Mac Tavish上士和海军陆战队武力侦查分队Paul Jackson上士，来打击俄国激进分子Zakhaev及其手下Al-Asad等恐怖分子。

短暂的训练关之后，第一个正式关卡Crew Expendable开始了，任务是与其他SAS队员一并清理一艘货轮，从直升飞机上降下来后马上看到几个敌人，令人惊讶的是还没等我瞄准，几名队友已经将敌人全部解决，同伴的能力实在是叹为观止！进入船内消灭了几个杂碎后，在直升机的配合下成功到达甲板对面。接下来的战斗依然容易，没费多大劲发现船上的核武器并拿走机密文件后，穷凶极恶的敌人竟然要炸沉这艘船并与我们同归于尽。接下来的场景相当震撼，队长Price拉起我并让我跟紧，不断涌入船舱的海水与倾斜的船体制造了相当紧张的场面。虽然逃出并不难，但足够震撼，游戏的开头相当成功，让玩家熟悉操作的同时被游戏深深吸引。接下来的The Coup描述了中东某国总统Al-Alafani被处决的场面，汽车的不断行进中到处伴随着血腥与暴力，中东地区由于战争变得一片萧条，整个城市中没有丝毫的安全感。最后的处决部分，手柄的震动伴随着心跳相当真实，可见Infinity Ward对游戏的细节处理相当到位。

序幕就此结束，接下来的游戏才是核心部分：Black Out——营救特工Nikolai。游戏一开始更像是偷袭，从远处用大狙干掉几个巡逻的敌人后，来到这关的主战场。虽然战斗很激烈（救个人居然出动这么多部队），可是敌人对我没有任何威胁，纯粹是练枪法用的，轻松救出Nikolai后逃向直升机走人。Charlie Don't Surf开头是让人体验到COD4超强画面的一关，烟雾、草丛、地面的纹理等都极其精致，绝对是360至今最好的画面。可这么强的画面居然没有带来丝毫的拖慢，可见开发小组制作实力之高。此关流程很长，而且要随时注意隐蔽的敌人，因为此作敌人的AI很高，他们随时会趁你不备出来偷袭，而且枪法一流，稍有不慎便会归西。进入电视台后的一场激战是本关难点，大概几十人不断涌入电视台控制中心，在这里一定要耐心不要着急，不停地消灭露头的敌人和扔回敌人的手雷。当最后一个敌人倒下时终于松了口气，可是结果令我们失望，要寻找的目标Al-Asad毫无踪影，白费劲了……第三关The Bog，没什么太多出彩的地方，中规中矩的攻防战：攻占敌人据点——炸防空炮——呼叫空中支援，只是感觉那个炸坦克的火箭筒实在是帅。第四关HUNTED，一开始飞机便被炸了下来，整个关卡就是逃避敌人追杀的过程，最后敌人的地面部队与武装直升机的立体进攻比较难，找好掩体逐个消灭敌人后，直升机就成了空中活靶子，最后的大批敌人被AC130轰炸机虐杀。接下来的一关Death from above，顾名思义，玩家操纵着空中巨人AC130来屠杀地上毫无反抗能力的敌人，如果你不是弱智或者痴呆，这关足可以让你感受到先进武器的恐怖，一群人在谈笑间按几个按钮便可轻松夺走成百上千的生命。如果不是因为有些东西不能打，这关几乎可以完全夷为平地，看见漫天横飞的尸体，就算对敌人也难免产生一丝同情心。接下来的一关War Pig，是接着第三关The Bog的最后场景继续进行的，在M1A2坦克的配合下与敌人进行巷战，此关与Charlie Don't Surf相比不但敌人数量增加了很多，从未停止的枪声足以显示战争的激烈程度，而且众多的楼层里布满了密密麻麻的出兵点，玩家稍有不慎便会NG，好在M1A2不是吃素的，它不仅有强大的火力而且是很好的掩体，只要有足够耐心，冲入敌人腹地只是时间问题。伴随着敌人坦克被轰掉，此关也被攻克。第一幕的最后两关Shock and Awe与AfterMath是游戏中第二个让人震撼的场景，一开始普通的战斗结束后，友军直升机被击落，救出女飞行员后，逃出的途中遭遇核弹爆炸。本以为剧情会设定为我们有如英雄般逃出核弹的攻击范围，但我想错了，攻击导致飞机操纵失灵，急剧旋转地下降，后果可想而知。而主角Paul Jackson接下来的挣扎才是点睛之笔，这里没有敌人、没有枪声，但踉跄的身体、满目疮痍的街道、远处的蘑菇云以及棕色的色调等设定非常具有压迫感，让人顿生绝望。游戏到这里我感觉COD4的成就已经远远超过前几代，因为它已经不只是一个以战争为题材的游戏，而是接近一件艺术品，它对人物心理的描写是同类作品难以达到的。“所有的战争电影都是反战电影”，我想COD4同样也要带给我们这样的主旨。



第二幕开头的SafeHouse是一个搜索Al-Asad的任务，也是卡了我相当长时间的一关，因为这关要逐个搜索很多屋子，每个屋子内都藏有数名敌人，近处的敌人实在强大，稍不注意便会连中数弹而倒地，即使呼叫飞机援助也不可能全清敌人，还好每个屋内搜完都会有存储点。最终找到Al-Asad（整个第一幕都围着他转了），队长Price接到Zakhaev的电话后想起了15年前一段“双狙人”的故事。接下来的两关All Ghillied Up与One Shot, One Kill可能是COD4最成功的两关，草丛及公路中穿越敌人巡逻队，完成对Zakhaev的狙击，最后面对敌人疯狂的冲锋带着MacMillan逃离虎口等场景均是儿时梦想的画面，虽然这只是游戏，但背景音乐的运用却让人有身临其境的感觉。COD4其它关卡中你可能只是一名普通士兵，但在这两关，你是英雄！下一关HEAT是要面对大量敌人的一关，但只要服从指挥按部就班并不难，在敌人的包围下逐步后退，然后在援军火力的掩护下突出重围。接下来的The Sins Of The Father是要抓捕另一个恐怖头子——Zakhaev的儿子。占领毫无反抗的敌据点后换上敌军衣服开始潜伏，目标出现后一路追杀到绝地，小Zakhaev趁人不备自杀，第二幕结束。



第三幕开始就是Zakhaev的一段激情演讲，无非是实施报复之类的，第一关Ultimatum是一个正统的攻防战，目的是夺取敌方导弹发射井，整个流程相当长，难度也并不低，可见第三幕显然是对玩家的要求更高了。正当我们要进攻导弹发射井时天空中一片火红，两枚洲际导弹升空了……如果让导弹爆炸，美国将承受灭顶之灾。因此总部下发绝地命令——占领敌方基地，开启导弹自爆装置。第二关All In开始了，这关虽然很短但是难度相当高，很多地方敌兵是刷不光的，必须冒着枪林弹雨向前冲，烟雾弹的使用对任务成功有着极其重要的作用，蒙蔽坦克视野，然后将其炸毁。第三关No fighting in the war room的战斗相当艰苦，老兵难度下更是难到令人抓狂的地步，敌人枪法出神，隐蔽地点极难发现，限制时间15分钟并不宽裕。最重要的是过了一定时间就算到达存储点也不能进行存储，死后就要重新来过……历尽万难后到达控制中心启动了核弹自毁装置，终于松了一口气。游戏的最后一关Game Over又是相当精彩的一关，乘坐吉普车逃离敌人追杀，飞驰的汽车上很难瞄准敌人，善用自动瞄准系统将会相当容易。一辆辆敌车被摧毁后前方桥梁被炸断，仔细控制主角登上对面的残桥后便开始了最后的战斗。激烈的战斗持续一段时间后一颗导弹飞来，我方全部重伤，逃走的队友尽管奋力抵抗仍然被爆头惨死。正当Zakhaev以为自己胜利并疏忽大意之时，Price队长用尽最后的力量扔给我一把手枪，三个漂亮的爆头后援军赶到。Objective Completed，这个游戏中再普通不过的讯息此时显得那么显眼，制作者想表达什么？任务成功了，游戏通关了，可是我在此时却没有丝毫的成就感，Price队长和其他队友的离去让我没有庆祝的理由……

□文/clugon（GAME BAR特约撰稿人）

# 闯关族的家

天气一天比一天冷了，编辑部里肆虐起的感冒病毒先后侵蚀了数人的健康。各位家人要保重身体啊！冬天就要来了，家里却永远是温暖的春天。 ——□主持/弥可 猴子

## “还我健康！”

在做这一期的闯家时，弥可不幸得了感冒，脸上的皮肤也因为与新买的粉底“不和谐”而产生了很严重的过敏现象，各种小症状加在一起，便构成了令人十分难以忍受的“不健康综合症”，难受死我了！在被病魔折磨得求生不得、求死不能之时，弥可不仅在心底爆发出了“还我健康”的呐喊……




健康这种东西，当我们拥有它的时候总是不在意，一旦失去才顿悟它的珍贵。所以我们一定要改变自己对健康的态度，在还拥有它的时候就好好珍惜，不要让它离我们而去。各位家人，你们也一定要保重身体呀！

在BLOG上也有不少朋友在关心我，谢谢你们，弥可已经好多了，再过几天就可以比以前更欢蹦乱跳啦！这一期大墙画廊的奖品照片就是放在桌子上照的，因为弥可实在是不想过敏了还照相。不过做闯家时就复出了，继续亲手送礼品给大家！

——曾经因为过敏躲在镜头背后的弥可

## “生命在于运动”

最近一段时间以来我对自己的身体健康比以前重视了。原因是前不久世界第一肥男在家中暴毙的新闻使我的几个朋友都关切地提醒我，说一定要注意点自己的身体，省得在加班的时候心脏病发作挂在单位别人抬不动你（这语气，算是关切么……）。而家里人对我的身体状况也开始担心，总是说你这个样子下去娶不上媳妇又落下一身病等你离开这个世界之后家产都会被其他亲戚继承看你怎么办之类的话（……）。在各个方面的压力下，猴子终于痛下决心开始锻炼身体了。现在每天晚上慢跑将近一个小时，近两个星期下来成效还算不错。我知道晚间是不大适合运动的，不过现在也没那么多时间，只好向结婚之前的风林学习了。不过运动这个东西要坚持下去还是很难的，所以现在猴子只能让身边的人为自己做个见证，希望过段时间之后，能减到可以玩Wiifit的程度，到时候就可以名正言顺地买Wii了（汗）。

——被迫发誓这是最后一次减肥的猴子

## 我们都在！

蔬菜汁、弥可等以前不知道的名字出现了，而小沛、达人、北斗反而倒是没影了，风林也销声匿迹了，是不是弥可带领大军起义了，推翻了“朽木”的统治？哈！我希望弥可能加油，把闯家越办越好，我也决定成为一名“米饭”了！坚持自己的风格，“米饭”们都支持你。

——河北石家庄 亢振坤 15岁

**弥可■**这位读者你可是没有认真的看电软哦，237期的闯家中就有达人的玉照！而且在电击中小沛、达人都有露面哦！至于北斗嘛，他现在正一只脚放在桌子上啃一个大苹果……风林这个家伙我就不好说什么了，关于他的踪迹，弥可很难掌握这方面的情报，不过据可靠消息，近期他将会和弥可一起出现在ONE ON ONE中，让我们都来看看他是不是又胖了吧！捏嘎嘎~

**猴子■**编辑部本来是铁打的营盘流水的兵，大家都是在前辈们的激励下努力工作的。正所谓羽翼辅佐，吐故纳新，新面孔的出现是活力的象征。不过以前的编辑们大部分也都还健在，只不过时间久了之后大家行事变得低调了而已。猴子倒是从刚来的时候一直保持低调，但是接受闯家这个任务之后，想低调也不行了。其实大家有什么想跟其他小编们说的，也可以写在来信里，我们会拿着大家的信件找他们在这里客串的。

## “的说”又来啦！

弥可貌似说话很直接呢！那张克劳德PS得很爆笑，就算不认识克劳德的人也照样笑得出来。明天就是电玩店举办的天下聚会了，咱参加了怪物猎人哦！和大家一期狩猎呢，真高兴。这次写得满满的，咱真厉害……咱要给新主持们画张画啦，下期就画！

——河北承德 王思语 13岁

**弥可■**可爱的小妹妹又写信来了。我就是一个很直接的人，因为这个世界虚伪的东西太多了，我只是想做最真实的自己。

至于那张克劳德嘛，是弥可为了娱乐大家才放上去的，完全没有恶意，请广大FF饭和克劳德饭千万不要在意哦，我本人也是十分喜欢FF和克劳德的！只是放猴子哥的照片，他真的会跟我玩儿命的，而FF7AC里面的人物又十分写实，适合当作照片来PS一把，所以就苦了无法进行抗议的克劳德了，呵呵。

小妹妹确实写了很多，但是却有很多“的说”啊，“望天”啊之类的口癖（真是屡教不改啊……），我都删掉了。不过习惯了你的口癖以后，仔细看看语气还是很可爱的。（笑）

期待你画的画哦，在这之前送给你一份礼物吧！你的每一期回函我都有仔细看，谢谢你的支持！

**猴子■**说起来还真得感谢Square Enix，如果不是FF7补完计划的话，估计现在认识克劳德的年轻读者都不多了……弥可的PS神功大家都见识到了吧，还好她不是来做美编的……（老天保佑这话别让她看到）（弥可：你也太天真了吧……我可能看不到么？-_-#）

说到各种口癖，托了网络文化盛行的福，现在许多年轻人说话不带各种后缀仿佛就不时尚了。除了“的说”和“望天”之外，像“撒花”、“掀桌”、“画圈”、“黑线”等等，其实都是大家经常见到的。其实呐我们也不反对使用网络语言，毕竟给闯家写信不是写作文，不过也请大家在来信的时候能够确保大家都看得懂才好（正色）。啊咧，我刚才是不是也在括号里使用口癖了？（弥可：是的。）

## 弥可的私人信件



弥可姐你好，请问你有大头贴吗？可否能寄给我一个呢？我想问你一下，你喜欢最终幻想吗？喜欢几代？为什么？

——北京通州 刘广辉 18岁

**弥可■**大头贴啊，我已经很久没有去照那个东西了，抱歉不能给你了，不过杂志上有我的照片啊，大小跟大头贴也差不多，应该也可以吧？

## 一句话的精彩！

这个家发生了翻天覆地的变化。

——广东江门 张嘉尧 16岁

因为被关在“集中营”，没办法看到DVD的内容。

——广西百色 孟起 19岁

沉默……

——吉林省吉林市 王卓夫 17岁

又一次向家中留言了，没啥说的，就写这些吧。

——山西太原 白进 15岁

达人的玉照很不错，很惊艳。

——北京海淀 张弘 21岁

闯家再多几页就好了，贵点也无所谓。

——北京通州 刘广辉 18岁

弥可，我是里昂007，你能看到的。

——安徽六安 张杰 17岁

注意休息。

——天津大港 杨冬 29岁

恶搞格斗大赛里戴头套那个人太冒了。

——浙江嘉兴 冯诚彦 16岁

没有最好，只有更好，请继续加油！

——河北张家口 杨帅 20岁

闯家不只是编读交流的舞台，更担负着继承电软“厕上极品”称号的光荣使命！

——北京朝阳 姚书研 27岁

弥可如明月般掩盖了周围群星的光辉！

——安徽巢湖 陈志 19岁

基本每次的回函都能进闯家，本人比较有成就感。

——山东泰安 杨赛 17岁

无机一族的郁闷啊！

——山东青州 于涛 15岁

现在女玩家都成熊猫了。

——河北怀来 孙绪脉 14岁

弥可我支持你，你记得要给我礼物哦！

——广东云浮 杨志锋 14岁

感谢PS3，感谢KONAMI，感谢小岛秀夫……

——辽宁抚顺 葛辉 23岁

二十一世纪是网络的天下，XBOX360先得天下。

——江苏徐州 王虹森 26岁

小沛，您一路走好，离开闯家的日子我会想你的。

——福建邵武 周绿豆 17岁

支持弥可，外形很可爱！不管电软如何变化，我都会继续支持的，希望电软越来越好！

——江西南昌 汤易宁 16岁

好好活，做有意义的事。

——山东青岛 王尧 19岁



我很喜欢最终幻想，最喜欢的是FFX，因为我特别喜欢尤娜，欣赏她的美丽和坚强；还有FF7AC也很喜欢，里面的雷诺实在是太有意思啦！

说起来，这封是给我的私人信件呀，不知道猴子哥会吐怎样的槽呢？

**猴子**■因为是私人信件所以我就不吐什么槽了。不过你让人家把杂志上的照片剪下来，这不是教唆读者破坏杂志么……（弥可：我、我也没说让剪啊……）

说到最终幻想，猴子最喜欢的是FC的3代和SFC的6代，因为这两作都是在少年时期放假的时候完全依靠自己的力量打通的。虽然画面没有那么华丽，但是游戏的内容还是不错的。尤其是6，那种友情与世界命运交织的感觉实在是太完美了。说到角色，6的人物比10要多多了，而且造型与性格各异。刚才说的这些评论难免有个人感情色彩在里面，还请不喜欢2D版FF的玩家多理解。

PS：比起FF7AC里的雷诺，我还是觉得他的搭档鲁德更有欢乐感，尤其是在自己被暴打，墨镜被踩碎之后，下一个镜头就面不改色地从口袋里拿出另一副墨镜戴上的那段……

**弥可**■哈哈，没错！他们二人已经堪称“脱线二人组”啦！

## 娱乐精神万岁！

今年对我而言是最关键的一年，因为自己是学美术的，而十二月份是美术专业考，所以有不小的压力，为了能考上理想的大学，我封存了自己的NDS。但对“家”我决不会放弃，希望在家人的鼓励下，我能朝着自己的目标前进！加油！我还想对弥可说，那个“非主流”克劳德实在是很好很强大，我一个克劳德FAN看到他之后差一点晕倒了……不过PS得很不错，鼓掌！ ——安徽芜湖 于小冉 17岁

**弥可**■看到这封回函，我心里出现了一个声音：“太好了，克劳德FAN没有生我的气！”啊，真的太好了，本来弥可还在担心呢，谢谢大家对我的娱乐精神的理解和包容！娱乐精神万岁！

于小冉读者是学美术专业的啊，难怪字那么清秀，真好看。我们大家都会为你祝福的，一定要加油啊！

**猴子**■美术专业考试是挺难的。当初猴子在大学上学的时候，一到专业考试的时节就有许多美专的学生提着沉重的画具赶来考场，有的人家在外地，来考次试的劳累程度不亚于旅游，而且人家还是为考试来的，根本没时间干别的事情……以前猴子也有想学美术的念头，但是被阻止了。现在想想，还是挺后悔的。现在再学正统美术是有点来不及了，还是等以后攒点钱，买个绘图板试试拿电脑作画吧。



上海虹口 孙孟浩 20岁

## 谁卖旧电软？

感谢“弥猴”给了我这个十三年的“老软饭”（先汗一个）一次“回家”的机会！95年的夏天，我结识了电软，从此进入了一个新的人生阶段，那本电软的入手是我人生几个里程碑中的一个（绝对不亚于出国和就职）！而这次“回家”（居然还送我礼物，呜呜呜好感动……）就是另一个新里程碑！

对了弥可，我想高价收购95年第4期以前的电软，你能想想办法吗？我可以把我的五只仓鼠都送给你哦~嘿嘿~ ——北京朝阳 姚书研 27岁

**弥可**■“老软饭”不用客气，哈哈！很荣幸我们的一个小举动可以成为你人生的一个里程碑，感觉自己好伟大呀！捏嘎嘎~

不过你的要求弥可真的没有办法，一来是弥可自己也没有这部分的收藏（有也不卖……），再一个就是弥可除了闯家，也不知道去哪里帮你登这个信息，所以就在闯家里帮你问一下吧：谁卖95年第4期以前的电软？

至于仓鼠嘛，还是不要了，弥可已经有3只了（他们分别叫做猫王、猫粮和猫砂），再多我怕我照顾不过来，也怕它们会打架……谢谢你了哦，请好好照顾它们吧，仓鼠是非常可爱的小动物呢！

**猴子**■95年的老电软……猴子家里确实有一堆，虽然不全但是少说也有大概10本的样子吧。编辑部因为几度搬迁的原因，以前的杂志不是卖光就是处理掉了，现在的书架上也只有一本95年的缩印本，连典藏本都找不到。倒是猴子家里有一堆，94典藏94合订95典藏什么的都有，可惜属于私人收藏，概不外借。（弥可：还真抠啊……）

现在在淘宝和国内一些游戏论坛倒是有一些专门卖旧杂志的人，去那里淘的话应该可以淘到，但是价格方面可能不会太便宜。当然了，在跟他们谈的时候可以讨价还价，不要因为怀旧心理被JS一刀宰了。因为这些专卖旧书的人，他们的书很有可能是论斤买来的。虽说现在这些老杂志不常见，但是也不用出价那么高，因为杂志就是杂志，何况还是过刊。就算有收藏价值，也应该有个限度吧。

## 编辑部事件！

### 猴子与小强的逆袭

电软编辑部所在的办公大厦，乃是一栋颇有些年头的老楼，除了电力系统经常秀逗之外，小强横行则更是一件令众小编头疼的问题。对于小强的态度，众小编大致可分为惊恐派、无视派以及欢天喜地派。

惊恐派小编见到小强踪影，通常会发生尖叫、躲避或赶杀等行为，代表人物弥可、一狼、小沛；无视派占小编总数的绝大部分，见到小强一般就是装没看见，代表人物风林、菜团、北斗；欢天喜地派则是小编中最变态的一个部分，他们见到小强不但不会害怕厌恶，反而满怀欣喜地进行观赏，待小强走远便怀着无限留恋的心情谈论其生态及习性，代表人物是掌机迷的翔武和八房。猴子的派别一直未明，直到那件事情发生之后。

某日晨，猴子哥来到自己的办公桌前，准备开始一天的工作，猛然间发现桌上有小强一只，随即发出并不太尖的叫声，伴随着这叫声，小强被猴子用日汉辞典拍成了肉泥。众人纷纷指责他出手太过狠辣，并表示今后绝不会再借用他的辞典。猴子哥则不以为然，声明小强乃其头号劲敌，见必诛之。

次日晨，猴子哥再次来到自己的办公桌前，准备开始又一天的工作，猛然间发现桌上有小强N只，颇具规模，心中顿生感慨：“昨天杀了一只，今天莫非是它的家人来报仇了？”话音未落，小强纷纷从桌子上转移，向着地上的方向前进。猴子并不慌张，抬起脚踩向袭来的小强，只听得微微的“咔嚓”声，想必又是成了肉泥。但猴子哥并不着急抬脚，而是全身的重心都集中于此脚，左右碾碾，前后搓搓，还颤上那么两颤……再抬脚查看，小强连个沫儿都没剩下……




←小强一家，典型的日本家庭模样。多么其乐融融的生活场景啊，活生生让猴子踩得粉碎。

经过这件事之后，猴子哥被众人赐予了“小强碾子”的称号。细想起来这小强一家还真不是一般的倒霉，不就是在你桌子上团聚一下么，想不到却惨遭灭门，而且虐杀的手段还如此残忍，别人踩也就踩了，可，猴子哥，你那体重……

**猴子**■不知为什么，今年小强的数量有增加的趋势，而且专门钻抽屉、上桌子，甚至在里面巢居！实在是太嚣张了，在买到灭蟑药之前，只能用扑杀的方法解决问题了，顺便提醒下各位同事，平时自己的桌子经常收拾，不要给小强留下扎根的机会！（众人：说起来最乱的地方不就是你那里么……）

## 电软的副作用

这期的电软改版超精彩！我可是一字不落地全看完啦！希望闯家里每期都有几张编辑部的生活照！最后希望电软众编继续加油，让电软成为国内电视游戏杂志NO.1！（临睡觉时突然发现刚才只顾看电软，作业还没写……） ——安徽巢湖 陈志 19岁

**弥可**■电软的副作用，就是太过精彩，以至于会让人忘记写作业。以上。

**猴子**■看电软不是不写作业的理由啊！各位同学们，请在享受自己精神娱乐的时候留心一下学习吧，这样各位的家长和老师也会对游戏的态度有所改观的！

## 超越“达人”

我有个问题，特别特别迫切地想知道答案：你们是怎么一拿到游戏后在几天之内通关并找齐所有隐藏要素的？传授些经验吧，我玩游戏什么时候才能到达达人的水平啊…… ——江西南昌 熊欣瑶 16岁

**弥可**■小妹妹你真的想要达到“达人”的水平嘛？他可是个动作苦手啊，在《寂静岭5》里面无限被小护士干掉再干掉，哈哈……不过呢，不是还有这么句话：“术业有专攻”，即使是游戏编辑，也不能要求他面面俱到不是？达人哥除了动作不太灵敏，其他方面可是真的达人哦！

至于你要求的答案嘛，弥可觉得这也没什么神秘的，无非就是拿到游戏以后尽快抓紧时间通关、研究，以期在最快的时间里给广大读者送去详尽的文

字、截图或视频。而我们的游戏水平也是在游戏生涯中慢慢练就的，只要多玩游戏、多看电软，很快就会超过达人啦！哈哈！

猴子■喂喂，人家说的达人不是光盘里那个“达人”啊，那个达人只是姓“达”名“人”而已……理论上说，一个技术比较好的玩家，在不卡关的情况下，在3天之内可以打通一个流程约10小时的游戏，这是没有问题的。但是游戏的发售日和杂志的截稿日期难免发生冲突，在这个时候“速攻”就是必须的事情了。不过这样做会因为熬夜导致精神不好，所以我们不推荐玩家在刚拿到游戏的时候去做什么最速通关。在你把游戏打穿一遍之后，就可以研究怎么快速通关以及寻找隐藏要素了。

## 不要乱猜……




弥可的意思是什么呢？我猜是milk，牛奶，或者是可可色的猕猴，或者是弥漫的可可粉，或者是……

——山东青州 于涛 15岁

弥可■弥可就是弥可，弥可就是我，不是别的任何东西，瞧你猜的这都是什么啊，牛奶也就算了，后面的都是什么啊，真是的……那你猜猜，猴子是什么意思？

猴子■其实吧，我看到弥可的英文名Meeko之后就知道是什么意思了，但是我不能告诉大家，否则就算剧透了。

弥可■都说了不要乱猜，Meeko就是Meeko，Meeko就是我，不是别的任何东西！

## 猴子的征婚启示

我喜欢猴子，猴子不爱说话，但有幽默感，本事也大：文能提笔安天下，武能上马定乾坤，上炕认识媳妇儿，下炕认识鞋。——河北怀来 孙绪脉 14岁

弥可■猴子哥现在还没有媳妇儿。话说猴妈非常急于抱孙子，于是几乎每天都提醒猴哥尽快寻找女朋友，无奈猴哥一心扑在游戏和工作上，又苦于没有什么渠道结识女性，而弥可利用PS过的照片替猴哥相亲的计划又可耻地失败了，导致猴哥的女朋友至今不见踪影。请各位看到这段话的家人，帮忙留意一下是否有合适人选，如能介绍与猴哥，请致信至闯家，谢谢。

猴子■家里不是搞征婚的地方，我也从来没想借助工作之便整这个啊！再说独身怎么了，本人虽然独身，但是一不脏二不乱，会洗衣服会做饭，每天运动、读书、打游戏，你要非说我宅那么我好歹也算一个健康宅，生活完全能够自理，不给社会增添负担……啊咧，怎么写着写着越来越像征婚广告了？再声明一次，我不在杂志上征婚！

## 接受不能改变的

听说弥可姐的脸生病了？还听说是被二手化妆品弄出的毛病？弥可姐惨呀……也许就此能把弥可姐的饼脸变成瓜子脸也说不定（说到此冷汗直流）。还有哦，弥可姐大可因此而欺负欺负众小编，因为你是伤员嘛，大家不能回欺负，呵呵！也许这样心情会好点。看了弥可姐冒着“毁容”的危险都不忘上班，十一分的感动！——天津红桥 赵金鹏 17岁

弥可■你听谁说我买的是二手化妆品？是新的啦！谁会买二手的化妆品，多不卫生啊，那才是等着“毁容”呢！我的皮肤天生属于敏感型的，所以稍有点儿不对付就会出问题，应该不关化妆品什么事，而且现在已经好得差不多了，谢谢关心！

不过饼脸就是饼脸，除非是整容，否则很难改变。其实话又说回来了，我不能算是饼脸，而应该是圆脸，只是因为平面的照片和视频会削弱3D的效果，继而显得很饼，也就是所谓的“不上相”啦！

不过这也是既定的事实，因为我不打算整容所以无法改变，无论是我还是广大观众朋友们都只有接受的份了吧……

至于欺负众小编嘛，哼哼……不过敏我也能欺

## 编辑部流行游戏

随着《恶魔城 圣教密令（被夺的刻印）》的发售，编辑部中玩这个游戏的人数量增加到第一位，差不多有NDS的人都在玩。《口袋妖怪 白金》处于长期热卖的状态，因此玩的人也不少，主要是北斗、八房等人。剩下的三个游戏大家基本上可以猜到了，98UM、街霸3.3和怪物猎人P2G，基本上办公室里的常青游戏就是它们三个了。

## 批评的声音

不想让画师们再仿着华尧的路线走，如果那样，干脆叫“模仿秀”算了……其实我很喜欢华尧的画风，但总不能让别的画师走它的路啊……别的画师我想也不愿意跟着华尧的路走下去吧？

——广西百色 孟起 19岁

弥可■嗯，这位读者说的确实很有道理，虽然华尧的画很棒，大家都很喜欢，但是他毕竟已经不再担任画师了，新的画师应该有自己的风格，其实这也是弥可在与候选画师的沟通中一再强调的一个问题。但是弥可也很理解那些模仿华尧的作者，毕竟他们也是看着电软一路走过来的，华尧的画那么深入人心，对他们有一定的影响也是可以理解的。弥可相信新的闯家候选画师们会慢慢找到自己的风格和属于自己的路，创作出更精彩的作品，我们多给他们一点儿时间，好吗？同时，弥可也期待有意成为画师的作者们投来风格独树一帜的作品！

猴子■一个人有一个人的风格，这里没有人能够决定画风一定是什么样的。如果有更加适合闯家风格的画师出现，那么我们也会欣然接受的。话说掌机迷的翔武君最近疯狂收编插画作者，而且给他们那边画插画的都是女性……怎么这种事我就碰不上啊。

希望闯家能像以前那样有涂鸦板块，这样上不成大墙还能上闯家嘛！还有，大墙里的那幅《春日野美鸟》可不是什么游戏里的哦，是动画《美鸟日记》的女主角哦！

——上海奉贤 乔彬斌 18岁




弥可■这位读者说的是回函卡上的涂鸦板块么？那个啊，确实是取消了。主要是因为无论是七曜、弥可还是猴子，想问大家的问题都比较多，所以便取消了用来涂鸦的空白部分。不过没关系啊，如果大家还是很想画画给闯家的话，就尽管在信封中附带过来吧，闯家会登的！另外，给大墙画廊投稿的作品，因为题材、比例等问题不能刊登的，也会在闯家中与大家见面，所以请尽管投稿过来吧！

另外还要谢谢你的提醒，毕竟弥可也不是全知全能的神，所以今后还请大家多多关照喽！刚才搜了一张《美鸟日记》的图，很可爱嘛，有机会要看看！

猴子■这个这个……因为现在说不定什么时候某部动漫作品就有可能被改编成游戏，所以一些优秀的动漫作品也有可能登上画廊。说起来最早有大墙画廊的时候，就有很多读者投的是动漫的稿子。那时候大家对于游戏和动漫的界限分得不是那么清楚，所以也没有人说什么。不过最近动漫文化与电子游戏之间的区别也比较大，所以各位读者在投稿的时候也需要注意一下，另外弥可你在把关的时候也注意点。

闯家中应该设立《小编日记》，每期一位编辑负责，写游戏感悟、心得，相当于手札的加强版。——北京崇文 张易雄 21岁

弥可■这位读者的建议，弥可想这样来回答，因为闯家的版面有限，为了能多登大家的回函，又要加入一些新颖有趣的小板块，所以就暂时不登手札了。手札现在是以字幕滚动条的方式，在电击收藏中播出，还请大家留意。至于这位读者所说的《小编日记》，我们的新栏目《ONE WORLD ONE GAME》是与此相同的东西，绝对能够满足你的要求，一定要看哦！

猴子■编辑博客是新推出的栏目，目前正在按编辑们在考勤表上的顺序连载。其实按什么顺序连载当时有多种争议，有的说应该按姓名拼音字母顺序，有的说应该按姓氏笔划排列……不过出主意的人也是自己有小算盘的，因为按他们的提议轮的话自己绝对不会排在前面……

237期电软有一严重BUG，就是83页的《三国志大战·天》。——广西贵港 李烨华 17岁

弥可■没错，那一页是有很严重的问题，主要是美编在排版的时候没有替换文字，而在之后的校对中我们编辑也没有及时与美编沟通。造成这样的失误，真的是十分抱歉，在此向广大读者道歉！也十分感谢这位读者为我们提出的意见，今后我们会努力避免这种错误！本期有礼物送给这位读者，欢迎你继续向我们提出宝贵的意见！

猴子■这个问题确实是所有编辑们需要重视的，对此我就不多说什么了。弥可已经把我想说的都说得差不多了，以后大家对于校稿的认真程度必须加强，这样做才对得起各位读者啊。

# 编辑部流行语

**"啊，有多辣？"**

说明：某日，弥可吃麻辣方便粉丝，无奈其味道太过麻辣，无法下咽，随即连声抱怨。猴子听到抱怨声立刻走过来，发出了上面那句疑问，成功得到麻辣粉丝一盒。

弥可■有多辣？那我只能接"你尝尝"嘛！猴子哥的"讨饭"水平越来越高超了……不过我确实是吃不下去，也多亏了猴子哥，总能帮我减轻浪费食物的罪恶感。



←这就是传说中的麻辣粉丝了，典型的方便食品，还是少吃的好。

PERFECT■先说清楚，这里发言的是PERFECT。对于猴子的乞食现象本人是司通见惯了，尤其是我这个人心肠软，实在不好意思拒绝一个愁眉苦脸的人。事实上，也不能说猴子是贪得无厌的家伙，他在写东西和看银魂时的情绪还是相当高昂的，思维跳跃，举止怪异有趣，但问题是涉及个人隐私，实在不好在这里当众爆料。



**"DQ必须死！"**

说明：掌机迷的露琪乃一彻头彻尾的真FF饭，因此他经常以上面那句话来对百分之百的真DQ饭一狼君进行精神打击。真不明白为什么史克威尔和艾尼克斯合并了这么多年，FF和DQ两派的死忠们还是如此水火不容，唉……

一狼■DQ必须死……在我后面……

猴子■原本以为我这个从高中开始玩FC日文版DQ的人算个饭了，跟一狼一比我还是啥都不说了。

负！是吧猴子哥？

猴子■还好男人不需要什么化妆品，而猴子的皮肤也是久经岁月，从来没有过敏啊之类的东西，除了太阳晒了容易黑之外没有别的麻烦。另外说到"毁容"这样的词汇，我倒是开始浮想出弥可满脸绷带缠得像木乃伊的样子出现在办公室里的话是什么景象……完了，说了她的坏话，这回又得被欺负了……

弥可■突然有点儿想吃猴脑儿……

# 有人送游戏机真好！

我看《电软》还是听一位朋友介绍的，他可是喜欢游戏都入迷的那种级别，我的第一台掌机NDS就是他送的，所以真的很感激他。现在他正在学动漫制作，估计明年四月份就毕业，真心祝福他找到一个理想的工作。 ——辽宁阜新 刘长春 19岁

弥可■看了这么长时间的回函，能有朋友送游戏机的读者还是第一次遇到，好羡慕啊！什么时候也有个好心人送弥可一台就好啦！话说猴子哥在自己生日期间买了一台二手的土星送给自己作为生日礼物，还真是会疼自己呀，呵呵……

猴子■别人送游戏机？要不是家长给买的话还真不多见啊。我当初就是把自己的PS One借给某人去玩几天，结果3年过去了也没还我，连人都找不到了。以后还是买台大PS作为收藏吧。话说买了土星之后，猴子顶着"拖慢办公室网速"的罪名，让自己的电脑全力开动，两星期下来下载了几十个游戏镜像，都被我刻成游戏碟保存了，嗯，现在再看看我的电驴怎么样了……

弥可■好奇怪，网络怎么会这么慢……

# 猴子从不吃狗！

我现在正冒着"皇协军"和"小鬼子"的扫荡，在课堂上顶风作案，给闯家写回函。我看电软已经有3年的时间了，这还是第一次写回函，这是我第一次回家，拜托弥可帮我开个门吧，不然我就……（不开我也没办法）。现在的我已经上高二了，感谢电软陪我度过的这3年时光，尤其是初三那无聊的一年。预祝电软今后越办越好，闯家的家人越来越多，弥可越来越漂亮，猴子没把那小狗吃了吧？希望没有！那么可爱的小狗，不是用来吃的！！！

——安徽淮南 赵鑫 18岁

弥可■哈哈，那只小狗目前已经被领养，不在编辑部了。但是无论怎样猴子哥都不会吃它的！猴子哥是一个非常喜欢狗的人，看到流浪狗的时候经常会流露出大大的同情心，甚至会自己饿着肚子找我们"讨饭"，却把饭钱用来专门买包子给流浪狗狗吃，很有爱心吧？

猴子■前几天看了日本电影《狗狗和我的十个约定》，感觉人有时候真的应该向狗这种可爱的动物学学忠诚的品格。就像电影里讲述的"狗的十诫"说的那样，"你可以上学校，有很多朋友，但是我只有你"。家里养狗的读者们，请对你们的宠物多点爱心和责任吧。

# 化压力为动力

电软又一次改版，但闯家中却没有我，失望啊失望！再有几个月我就得美术统考了，这将关系到我能不能成为游戏美工的重要转折点，加油啊！猴哥、弥可，一般你们心情不好或压力大时怎么发泄自己呢？我好累哦！ ——安徽滁州 傅文举 18岁

弥可■傅文举读者么？在弥可的印象里好像是登过你的，是不是因为在"一句话的精彩"里面你没有注意呢？也可能是弥可记错了吧……那么这一次你应该能够看到了吧？不要失望呀……

对于压力，弥可没有什么固定的发泄办法，也许是跟朋友倾诉，也许是自己一个人安静一会儿，也许是给自己买点儿好吃的好玩儿的，也许是悄悄地抹几滴眼泪……全看当时的心情和具体遇到什么事情了。至于学业方面的压力嘛，弥可的办法一般就是想办法玩儿一会儿放松一下吧！希望你能够找到一个适合自己的舒缓压力的办法，化压力为动力，好好复习，考出满意的好成绩！

猴子■在心情不好的时候，最好的方法是转移自己的视线，让自己不再去想那些不开心的事情。还有一个方法是找一个可以信任的人倾诉一下自己的心声，把难过的事情说出来会对自己好一些。你有没有比较好的朋友？如果有能够说知心话的朋友的话，那么就用后一种方法比较好。另外为了放松心情，休息是必不可少的，好好睡一觉，也会对缓解心理压力有很大帮助。

# 电车男的求助

我想问问弥可：我行我素，很少顾及她身边人的感受，一个人生活惯了，不怎么爱和大家一起相处，对什么都无所谓、不感兴趣，你说就这么一个女孩子我要怎样和她相处？最近就因为这些烦事弄得我的游戏时间明显增多，唉！我知道逃避现实没用，但目前我也只能先这样了，因为实在想不出什么更好的方法了…… ——河北燕郊 电车男 31岁





弥可■呃，抱歉，这里是游戏频道，对于感情问题弥可实在是不知道如何解答……不过貌似现在很多女孩子都是这样的（除了最后一条，毕竟很多人还是有很多爱好的），而现在的男女比例又不怎么协调，所以只能委屈广大的男同胞了。大哥哥加油啊，幸福就把握在你自己的手中！

猴子■现在的女孩子因为大多是独生子女出身，所以以自我为中心的情况比较多。但是对自己心灵过于封闭的背后，是对其他人关爱的渴望。所以我觉得她对一切都漫不经心的时候，其实也是很希望有人能够关注自己的吧。猴子没什么这方面的经验，所以分析也只能到此为止。剩下的就看你了。

# "耍猴人"弥可参上！

弥猴组合，所向无敌，男女搭配，干活不累！

弥可以后可要成为编辑部里的"耍猴人"了，顺便也耍耍其他人（动物）！ ——辽宁新宾 李岳 24岁

弥可■哈哈哈哈哈~看到你的回函我足足笑了11分零7秒，耍猴人这个创意实在是太赞了！猴子哥果然是被我欺负的命啊，哈哈！认命吧猴子，认命吧……

其他的能够称得上是动物的，恐怕也只有龙哥了吧？耍龙？那不是变成"弥吒闹海"了？我想想还有谁啊……莱团，对了，莱团还是值得一尝的！还有木木，带回家刻个根雕什么的也不错……（电软众：弥

# 编辑部QQ签名秀

雪飞■秋冬换包大行动！http://****.taobao.com/（弥可：广告无处不在……）

北斗■期待下周的海陀大转山！（弥可：登山狂人的邪恶计划。）

七曜■炮轰光荣，拯救无双！（弥可：七曜你告诉我你除了无双还剩什么？）

猴子■相互和谐，桑Q！（弥可：不客气！）

莱团■今天吃了热汤面，明天去吃热干面！（_/)#（弥可：热汤面=泡面，热干面=干拌泡面。）

小沛■有天相助，无以为怖！（弥可：你真勇敢！）

翔武■这只北极熊为北极熊的迁徙迈出了历史性的一步！（弥可：可爱又倒霉的北极熊……）

八房■忘れ物は在りませんか？（弥可：你忘了还我钱，500万。）

一狼■DQ必须死……在我后面……（弥可：你到底对露琪的吐槽有多深的怨念？）

可脑子坏了，快送她去医院……）

**猴子■**耍猴人……这主意出的，不要让读者觉得家里像耍猴戏一样啊，这样的话杂志的形象会在读者心目中下降的……不过这种娱乐精神也不错嘛，其实我们更关心的是读者们对于杂志的总体感觉如何，杂志也不是单靠一个闯家就能办下去的，你说是不是。

## 我与电软的雨中邂逅

好不容易又买到了一本电软了，我的电软总是这样断断续续的，每次都在报亭路过，但总找不到电软的影子，老板总说每期都来，但我就是找不到，终于在一个倾盆大雨的下午看到了，那个激动！

——山东泰安 苏世友 21岁

**弥可■**嗯，没错，就是这样的，与梦中情人的邂逅总是在雨中的，能在雨中买到电软，也算是一种浪漫。希望你能看到这期电软啊，实在不行就邮购吧！

**猴子■**在雨中买到电软的话书会被打湿的，还好外面有层塑料纸……不知道这位读者买书的时候有没有采取足够的安全措施。还是那句话，书淋坏了没关系，读者们千万不要因为买书被雨淋到，影响了身体的话可是不好的哦。

## 解构恐惧

弥可姐好，猴子兄好。得知你们二人来主持闯家，小弟真是十分的惊讶啊！要知道主持闯家可不是个轻松的活啊，祝你二人的新工作顺利。

弥可姐你喜欢《零》系列吗？小弟我可是超喜欢啊。四部我全玩过，虽然只有第二部和第四部通过关，但我还是十分喜欢这个系列。从原来见到怨灵只会瞎拍到现在都等到距离最近时再笑着说："来，笑一个。"都快成了简单的拍照游戏了。在第四部中敌人的脸都以"开花"来形容，确实。只是让人看了有点不舒服。

最后我想问下猴子兄，在《零·月蚀之假面》中日本女人的跑步姿势怎么了？

——新疆克拉玛依 侯皓曦 15岁

**弥可■**谢谢侯皓曦读者对我和猴子哥的理解和祝福！对于《零》系列，弥可心里也还是喜欢的，特别是看到一些游戏壁纸、画面时，感到有一种唯美的享受。但是弥可却没有亲自玩儿过，因为实在是太害怕了。弥可胆子小，对于恐怖游戏一向是只远观而不亵玩。玩儿的时候的恐怖其实也还好说，关键是游戏结束以后，我仍然会对情节产生回忆和联想，以至于影响了正常生活（比如不敢上厕所什么的），那种感觉确实不好，所以也就很少玩儿恐怖游戏了。

**猴子■**《零·月蚀之假面》中女性跑步的姿势是典型的日式步伐，是那种穿和服或者很窄的裙子的时候走路的样子，腿不能张得太开，步子也不能迈得太大。这种跑步的方式本来是很能体现日本女子的美感的，不过用在游戏里显得有点过于矫情了，在那种环境下谁不想撒腿快跑的？不过也可以理解为这些女孩子的腿被吓得太软，跑不快了也有可能。

## 游戏不分男女

现在喜欢动作游戏的MM真是越来越多了，不知道男生以后是不是都会去玩恋爱类游戏，反正无论男女，无论什么游戏，只要自己喜欢就行了嘛！

——浙江余杭 陈欣 23岁

**弥可■**嗯，说得没错！谁也没规定女孩不能玩儿动作游戏，男孩不能玩儿恋爱游戏不是？说到这个，弥可便想起了零羽君，某日他看着《美少女梦工厂》要出新作的消息，慢悠悠地对蔬菜汁说："出新作了，出新作了，我、我能写这个攻略么？"蔬菜汁不理他，他又继续重复着："让我写吧……就让我写吧……"众人大汗。

**猴子■**恋爱游戏最初就是给男性玩家做的，因为日本宅男太多，相比三次元现实世界他们更愿意生活在二次元的世界里。这可不是什么好事哦，如果每天沉浸在别人制作的故事里，被别人设计的程序左右，而忘记了自己的生活，是悲哀的事情。不过零羽君在这方面做得还算不错，至少没有那么沉迷。而且相比美少女游戏，人家还是更喜欢机战这类的钢之魂啊。

## 这封信没有标题

特别提醒小编们，如果空腹工作或者熬夜加班，要记着喝一杯鲜牛奶哦！对了，为什么这期没有手札呢？看弥可主持的"闯关族的家"，真的好像在看弥可的闺房。咱们的画师还在吗？通过风林的布丁我可以感觉到风林的胃口好小，难道风林你在减肥吗？用5元钱买那么小的一个布丁让我知道了什么叫浓缩的就是精华！那个便利店太黑了吧？

——湖北鹤峰 徐文昌 18岁

**弥可■**现在谁还敢喝鲜牛奶啊！让人喝牛奶简直就快要等同于让人去死了……再说什么叫好像在看我的闺房啊，要看也是能看到编辑部吧，我的闺房岂是尔等随便看的？

手札呢闯家中确实是没有了，因为新增了许多小板块，又要保证多刊登一些家人的回函，所有手札就移至电击收藏的光盘中了，以字幕条的形式滚动播出，请家人们多留意一下。画师华尧已经不在了，新的画师正在竞选当中，也请留意"画师擂台赛"！

风林的胃口小么？那个布丁只是他的饭后甜点而已！一顿饭只吃个小布丁，你以为他那一身肥肉是天上掉下来的呀？那个布丁确实不便宜，所以每次风林也只吃一个而已，坚决忍住不吃第二个。不过话又说回来，和现在食品价格的涨幅相比，7-11便利店的商品以性价比而言，也不能算太黑了，有些甚至已经到了实惠的程度了。

**猴子■**9月16日之后的奶制品还是没有问题的。而且出问题的一般都是奶粉，鲜奶的话应该没事吧。熬夜的时候喝鲜牛奶是什么科学原理我不知道，只是我觉得这个鲜奶要在临睡之前加热了喝，才会有效果，因为喝完牛奶一般是容易困的。

这位读者对小编们的工作和生活还真是关心啊！关于插画方面，将来会有合适的作者出现的，我们也对此充满信心。不过弥可你说华尧"不在"了，这不是活生生的诅咒么，人家连便当都没领你就说人家不在了，真是……（貌似我刚才也在诅咒啊，不知道华尧现在打喷嚏没有，原谅我吧！）

## 画师擂台赛

本期登场的是3号候选画师杨过和4号候选画师YuGi，更喜欢他们中的哪一位呢？快快在回函中为他投票吧！

今后还会陆续刊登其他入围画师的作品，因此投票不看期数，累计有效。就是说，无论你何时填写回函，都可以为任何一期登场的画师投票！最终获胜的画师将会正式接替华尧的宝座，为家人们创作好看的插画哦！

如果你也想参加比赛，就快快报名吧！报名方法：发邮件至meeko.dr@qq.com，注明"画师报名"，邮件中请附带一幅报名用的试作画稿以及详细个人信息，包括笔名（可以没有）、真实姓名、地址、邮编、身份证号码、电子邮箱、QQ和电话。













↑4号YuGi

←3号杨过

## 最客气的读者

感谢弥可姐与猴哥，从改版后我竟幸运地连登两期：《胆量是练出来的》和《出镜，绝对是一种勇气》，在此大谢特谢！

由于我字迹问题，未让小编看清楚，不是"宇"，是"京"，这纯属小弟太心急，写太快的缘故，在此道歉，下次一定写清楚些，以免小编看错或影响视力。

——北京海淀 刘京 16岁

**弥可■**这位刘京读者真可谓是本期最客气的读者了！其实我们登家人的回信是应该的，真的不用"大谢特谢"啦，你真的太客气了！

说到字迹的问题，虽然我们一再强调希望读者能够把字写清楚些，否则我们看不清云云，但是真的看到有读者来信在为自己的字不清楚道歉，心里又感觉很不好意思呢，况且不管怎么样，把人家名字弄错了也实在是说不过去啊……所以这位读者请你不要道歉，应该道歉的是弥可，是我把你的名字弄错了，对不起。本期的礼物有一份送给你，算是我和猴子哥对你的补偿吧！欢迎你今后继续写信给我们！

**猴子■**无论是笔误还是眼误，这个无心的疏漏都有点意外。这让我想起95年的时候某读者写信询问"购买杂志需要多少'铁'"，结果龙哥回信称："铁太重，还是寄钱来。"一时间"铁"在许多玩家当中居然成了钱的代名词。现在这样欢乐的错误却不多见了，作为一个玩家我感到甚为遗憾。要不这样，以后在闯家里大家还是管钱叫"铁"好了，如果钱是"铁"的话，那么那些特别能赚钱的人是不是该有个外号叫"吸铁石"了呢……

## 最不废话的读者

弥可MM初次亮相的那期，内容很赞！那本书我

都快翻烂了！（是翻的次数多，不是质量问题，不要误解）有两幅弥可MM的猫爪，真的将我萌到了！赞！

其实，闯家这个栏目很不错。既然是家嘛，就应该是一群人，围着火炉，捧着热茶，东家长、西家短地拉着家常，营造一种温馨的气氛。

或许有人认为我在说废话，可是，家里叨唠的不经常是些所谓的"废话"吗？

——河北张家口 徐翔坤 18岁

**弥可■**忠心感谢徐翔坤读者对弥可的赞美！谢谢！那个猫爪确实是弥可的私人收藏哦，现在就放在弥可的床边，天气冷了，经常半夜睡到一半抓起来戴上，好暖哦……

至于你对闯家的定位，弥可一点儿也不觉是废话，说的很精辟！而弥可和猴子哥也一直在努力地营造这种温馨的氛围，希望大家回家的时候都能感觉像戴了猫爪那么暖……

**猴子■**本刊的风格是直言直语，所以这位读者的来信和弥可的回复都是很符合杂志风格的。我们一直想为玩家们创造一个良好的环境，让大家到家之后有一种宾至如归的感觉。

## 最受小编欢迎的读者

电软改版了，变了，变得让我想寄出第一张回函了。

弥可你好，猴子你好，弥猴你们好，我也好……109期的《掌机迷》，没想到弥可也签名了，虽然寄月饼时还不知道弥可，但是弥可真是好人，我感动得想哭了……

——江苏新沂 陶延龙 19岁

**弥可■**这位陶延龙读者，就是弥可说过的寄月饼给掌机迷的好读者，鼓掌！因为掌机迷和电软在一个办公室，所以你寄来的月饼很多电软的小编也吃到了，当然这其中就包括弥可，弥可当然要签名给你啦！

话说你寄来的月饼，得到小编们一致的赞许，而且你还附带了十块钱要买小编签名的掌机迷，当时翔武君就说了："怎么能让送月饼给咱们读者还花钱买呢，送一本！"所以十块钱连同杂志一起寄还给你了，收到了吧？

现在月饼的价格也不便宜，寄来整整一盒，让你破费了，弥可代表所有的电软和掌机迷小编向你说声谢谢！现在我们都认识你了，私下里都管你叫"好小孩儿"，呵呵！本期弥可和猴子代表所有小编送一份回礼给你，希望你能够喜欢！

**猴子■**月饼实在是太赞了，收到月饼的时候我还在掌机迷那边，所以读者要求的签名自然也少不了我那份了。对于这位读者的心意，我们都是很感动的。因为我们在制作的不只是一份杂志，而是一个让所有喜欢游戏的玩家互相交流的平台。读者对我们的支持是最让我们感动的，你们的来信就是我们的动力，让我们都在"游戏"这个共同的话题中结识更多的朋友吧！

**翔武■**后来的回函卡我收到了，只是因为版面有限制，没能在PGBAR中回答你，在"家"里面客串下吧。能有你这样的读者我们很高兴，一定要努力完成学业，等有机会我们掌机迷一定也会给你一份回礼的！

## 最年轻的读者

我不是学生，我也不是无机一族，我已经工作三年了，我有PSone、PS2、PSP、GB、GBA、NDSL，说不定还会有PS3、XBOX360……所以，在听学生弟妹们心声的同时，也别忘了我们这些"老"玩家啊，尤其是女"老"玩家！难道我们的游戏经历不够传奇吗？！难道我们历经沧桑就不用呐喊了吗？！难道我们对次世代不够忠心吗？！（其实还想说"难道众小编都不会老吗"，怕你们扔砖飞我……）

——甘肃天水 赵静 25岁

**弥可■**赵静姐姐虽然比弥可大，可是也才25岁啊，不能这么早就承认自己老吧？弥可的QQ资料就一直填的是"7岁"，哈哈，希望自己永远长不大！电软和闯家从来没有忘记过"老"玩家们，现在有弥可在，更不会忽略女玩家啦！客观地来说，谁也不能与衰老抗衡，只要是人就会老，我们小编也是会老的，弥可也会老的，但是只要我们还爱游戏，就永远不会真的变老，因为，游戏人永远年轻！！！

**猴子■**年龄不是玩不玩游戏的界限啊。我以前说过，有的已经退休的家长也玩游戏呢。当然了大家都是希望自己永远年轻的。虽然人不可能长生不老，但是保持一颗年轻的心并不是什么太难的事情。而且我觉得25岁不算老啊，你没看见刚才还有31岁的电车男读者的来信么……

## 本期礼品！



给闯家写信有礼品哦！由弥可和猴子一起为你精心挑选的精美礼品，每期都有，快来信吧！

本期闯家送出的礼品是马里奥抱枕、路易抱枕、阿拉蕾帽子、机器猫存钱罐和龙猫小毛球，分别赠送给以下五位读者：

**河北承德的王思语**，送给你阿拉蕾帽子，不奢望你能改掉口癖啦，但是请一定要继续支持电软哦，期待你给闯家的画作；

**广西贵港的李烨华**，送给你龙猫小毛球，感谢你给我们提出的意见，我们会更加努力避免错误的产生，请继续支持我们；

**北京海淀的刘京**，送给你机器猫存钱罐，搞错了你的名字实在不好意思呀，请不要介意好嘛？存钱罐里还有猴子哥特别附送的五分钱硬币一枚，呵呵；

**甘肃天水的赵静**，送给你马里奥抱枕，热爱游戏的女警花，要记得"游戏人永远年轻"哦；

**江苏新沂的陶延龙**，送给你路易抱枕，谢谢你给编辑部寄来的月饼，以后也请继续支持电软和掌机迷，谢谢！

## 编辑部生活连环画！！我们的生活充满欢笑与快乐！



1.编辑部里空瓶子成堆。众人的"灌水"能力还真是不一般啊……



2.这已经是被装满的第二个大纸箱了。

3.达人决定把它们全部卖掉，卖瓶子的费用可以充当编辑部的"班费"。



4.用从工地上捡来的大口袋装上所有的空瓶子。还真不轻啊……



5.走了，去楼下找收废品的卖掉！





6.达人：我都走了弥可你就别再拍了好么……



7.瓶子成功卖掉，达人得到了5毛钱的提成，十分开心。

我要好好思考这五毛钱的用途！

# Dragon HotLine 龙哥热线

**Q** 我的PSP摇杆失灵，人物会自动跑动，摇杆失灵主要什么问题造成的？如果修理的话，需要多少钱？

（上海 瞿黎敏）

**A** 最主要的问题就是PSP的摇杆比较脆弱，本来这个就不比PS2手柄摇杆，PSP的类比摇杆不但手感一般，而且相对要脆弱许多，如果格斗游戏玩得多的话，是非常容易坏的。即便是“正常使用”，也属于PSP上比较容易损坏的部件之一。一般来讲，摇杆失灵主要有两种情况：一是下方的导电胶接触有问题，另外一个就是摇杆本身坏掉了，通常后者的情况居多。如果是后者，就只能更换摇杆了，游戏店里都有的卖，有组装的也有原装的，组装摇杆通常在40-50元左右，原装的则有可能到80。另外，如果让店里的人帮忙换的话，通常都还得加少许手工费，当然，自己动手能力强的话，还是省下这点银子吧。至于摇杆是选择组装还是原装的问题上，龙哥个人建议，如果手头不是特别紧的话，还是尽量选择更换原装的比较好，因为它们质量上的差异远较价格上的差异要大得多。

**Q** 有问题要向龙哥请教一下，那就是PSP的《幻想传说》汉化版，进入游戏后为啥在厂商标识过后就变成白屏，啥反应都没有。

（甘肃兰州 周南）

**A** 关于这个问题，首先问一下：你下的《幻想传说》汉化版是插件版还是整合版？因为本作需要外挂字幕汉化，所以汉化小组选择了插件版的形式，虽然从稳定性等方面来说没有问题，但还是给不会安装插件的玩家造成了一定困扰。后来，该汉化小组又将汉化插件完全整合进了ISO中，这样一来，玩家只需将游戏镜像复制入记忆棒就行了，后来这个也叫“整合版”。另外，还特地加入了汉化版本选择界面，玩家可以自由选择简体、繁体、或者日文原版。同时，为了防止由于玩家对汉化资源文件的不慎操作而造成无法运行汉化游戏，汉化小组还选择将它们隐藏进了ISO中，玩家在用UmdGen等软件打开ISO时，并不会看到资源文件。具体到你的白屏问题，建议你先尝试卸载掉所有插件再看看，一般完成这步操作后就能解决白屏问题了。

**Q** Bug指的是什么？X360你估计价格近期价格会否下降？PS3 home和X360Live那个更适合中国口味？

（福建周宁 陈津业）

**A** 所谓“Bug”，是指电脑系统的硬件、系统软件（如操作系统）或应用软件（如文字处理软件）出错，而我们玩家通常接触到的Bug，主要是针对游戏而言，属于软件错误。例如游戏中一些由于程序设计的漏洞使得玩家可以接触到正常游戏时不能或是不应该（在厂商的设计原意中）触发的状况，其中会引起死机、花屏等坏结果的属于恶性Bug，而能触发有趣事件或是对玩家有利的则属于良性Bug，当然，一些“过于有利”的效果也不好，会使得游戏性大受影响。1945年9月9日下午3点，美国的哈珀中尉正领着她的小组构造一个称为“马克二型”的计算机。这还不是一个完全的电子计算机，它使用了大量的继电器，该小组日以继夜地工作，机房是一间第一次世界大战时建造的老建筑。由于天气炎热且房间没有空调，造成了马克二型死机，技术人员试了很多办法，最后定位到第70号继电器出错。哈珀观察这个出错的继电器，发现一只飞蛾躺在中间，已经被继电器打死，她小心地用镊子将蛾子夹出来，用透明胶布帖到“事件记录本”中，并注明“第一个发现虫子的实例。”从此以后，人们将计算机错误戏称为（bug），而把找寻错误的工作称为（debug）。360已经降价了，可以说是相当便宜，只不过降价后大家都抢着买，所以比较难拿到货。你说的两个游戏机专用网络，个人而言，龙哥觉得X360 Live更加成熟一些，毕竟经过这么多年的发展，再加上微软在软件开发和网络方面的雄厚实力，如今的X360 Live已经是挺成熟的了，各项服务都比较便捷。而PS3 home这个龙哥估计你是搞错了，因为索尼为PS3提供的网络服务是PSN。至于“PS3 home”，索尼给其的定位是“一个即时的3D网上社区。它给全世界的PS3用户提供一个类似集会的场所，在那里我们能相互结识，交流，共同玩线上游戏，购物，共享资源甚至能建造和展示属于自己的个人空间。”对于PS3的网络服务PSN，龙哥觉得在成熟性上与X360 Live相比还是有不小的差距，而且PS3游戏并不像360游戏那样强调联网对战，不过其上也有不少特色服务，例如索尼娱乐独有的音乐和电影下载，以及类似GOOGLEEARTH之类的软件等等。

**Q** 出来吧龙哥，实现我的愿望吧！简单问题！PSP上有PS版FF7、8、9的中文版么？我很想玩7、8的中文版，苦于无PC啊！另外《圣邪的意志》龙哥玩过吧？男女主角汇合那关怎么打？女主角成长率速度太低了，16级了，攻击8，防御11，速度也比不上敌人，人家几个兵过来就把我秒了，好郁闷，还望龙哥赐教。此外，能不能教我用PSP看书，本人由于地理与经济等原因，对软件了解甚少，还望赐教。

（河北保定 崔鹏伟）

**A** 《最终幻想》7代和8代发售过PS版和PC版，其中PC版有中文版，PS版没有中文版；而9代则只发售过PS版，它的中文版是今年才终于发布的，汉化者是国内的天幻论坛。9代的汉化版最早从2000年就开始由天幻组织汉化了，只不过期间由于种种原因一直拖到今年才终于完成，不过汉化素质还是很高的。《圣邪的意志》？呵呵，那个是我国玩家自己制作的同人版火纹游戏，是以GBA版“圣魔之光石”为基础修改的同人作品，在平衡性和难度等方面评价超过原作，不过在该版本中我方没有盗贼和战士。之后还经过了几次更新和调整，包括追加了2个隐藏职业，追加了几个隐藏道具，我方部分角色能力上调，职业能力上限调整等。至于你说的男女主角汇合那关应该是第15章，这关的敌人能力确实非常之强，如果此时你的女主角能力不够的话，建议让飞马带上她尽快飞过来，男主角这边顶住了敌人初期的围攻后就问题不大了。至于能力值问题，火纹系列一向都是随机凹点的，该同人版也一样，事关人品……想用PSP看电子书的话，推荐你下载“CN-READER”这款软件，然后把自己的*.txt格式的文本文件放入不带%的目录，启动程序即可，操作非常简单。

**Q** 小弟想在国庆期间买一台神游IDSL，但由于对行情不是太清楚，特请龙哥予以解惑：1、现在一台普通的大陆行货神游IDSL均多少大洋？我暑期在西安问了两家价格，一家报980，另一家报1100多，我担心其中有什么猫腻，特请教龙哥。2、听说IDSL要用烧录卡+TF卡，请问用哪个牌子的烧录卡比较好，请龙哥推荐几款，以便小弟购买。3、买IDSL需要防范JS的哪些欺骗性的伎俩？4、小弟暑期装了电脑，显示器买成了双接口的三星2243BM，听说买一根DVI连接线插在电脑显示器后边连在PS2上的话可以把电脑显示器当电视用来打游戏，但我找了一根VGA线发现两边都是9针的接口，请问该找哪种线？价格多少？

（陕西岐山 王文波）

**A** 1、现在IDSL北京这边大概在1000-1050左右，不会有太大降价空间了。2、不是必须用，如果只玩正版的话，就不用买烧录卡了。而且即便是买烧录卡也未必要买TF卡，现在有的烧录卡直接集成了存储卡在里面，而且有2G、4G甚至更大，已经足够用了。这种集成式烧录卡的好处就在于方便，

玩家不必再另买存储卡，不过这类烧录卡的缺点在于读写速度要慢上许多，所以在拷贝游戏ROM时会很慢。3、没有太多需要注意的东西，倒是如果价格过低的话则有可能是二手机翻新后卖的。4、不行，除非你的显示器有色差或是HDMI接口，否则就必须用转接器才行。你买的这款显示器没有色差或HDMI接口，是无法直接用DVI连接的，建议买一个转接器。

**Q** 这次的《超级机器人大战Z》有没有什么新增的系列？（我只知道一个Seed D）另外像PP，熟练度系统都还在吗？是不是多结局模式？

（北京 张弘）

**A** 有啊，而且是多了去了，登场作品包括：《剧场版 机动战士Z高达》、《超重神》、《超重神ZWEI》、《创圣的大天使》、《交响诗篇EUREKA SEVEN》、《返乡战士》、《宇宙战士BALDIOS》、《超时空世纪 ORGUSS》、《宇宙大帝 GOD SIGMA》、《THE BIG-O 2nd SEASON》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动新世纪高达X》、《高达》、《机动战士高达 SEED DESTINY》、《魔神Z》、《大魔神》、《UFO机器人 金刚战神》、《盖塔机器人 G》、《战斗机器 萨奔格尔》、《无敌钢人泰坦3》、《无敌超人赞波德3》和《THE BIG-O》，里面有不少新面孔。PP系统和以前完全一样，熟练度则是改为了“SL”系统，不过只是换了个名称而已，实际上与熟练度是完全相同的。不过这次在小队系统方面有不小的变化，每支小队最多只能有3架机体，不过没有了COST值的限制，组成小队后还可以选择相应的阵型，例如各机体排成一条直线的阵型，此种阵型下就能够发动特殊攻击。机战Z的结局一共有3个，除了男女主角各1个之外，还有一个共同的BAD ENDING，出现方法是在第57和58话开始前的选项中，有积极的选项和消极的选项，如果两次都选择消极选项的话，就会变成BAD ENDING。

**Q** 龙哥，《战国BASARA》里那个拿锤子的小女孩怎么打出来呢？求你了，回答我，5555。

（北京 王筠）

**A** 拿锤子的是伊月，使用条件是使用伊达政宗统一全国后出现。伊月的攻防都算比较高的，清杂兵时大锤子轮几下就差不多了。打敌将的时候则是锤子一撇，然后一通乱拳，杀伤还特别大，敌将也是沾上一拳就没法还手的照单全收。使用伊月比较讲究技术性，两种状态切换好了还是很强的。这里介绍伊月使用的几个强力武器：LV6，**ウカノミタマ**，冰属性，最终攻击力能成长到900，在究极难度下关卡中获得；LV7，魔法大作战，冰属性、会心一击概率提高，最终攻击力能成长到1000，在商店花70000两购得；LV8，**ヤソマガツヒ**，效果为攻击时追加1Hit，最终攻击力能成长到1300，武斗会获胜100场奖品。她的最强防具**ツキユミ**最终防御力能成长到650，武斗会获胜50场的奖品。专属道具“**ハンマ-忘れた！**”的获得方法为在她的剧情模式第四章，摺上原双龙阵完成特别恩赏后出现金色宝箱内取得，宝箱位置在两个龙头的中间。装备效果为空手出战，防御回避不能，BASARA技也不能使用。

**Q** 请问龙哥，即将发售的新款PSP3000与PSP2000最大的不同之处在于哪些方面？有没有必要购买呢？

（山东淄博 张宇）

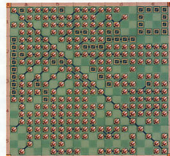
**A** 说实话，3000还真没有太大的变化，不像2000之于1000，3000与2000相比主要是多了内置麦克风，强化了屏幕亮度，采用磨砂外壳。需要注意的是，PSP3000目前无法破解，不过按照2000时代的经验，破解是迟早的事，而且破解后的价格会飙升并维持挺长一段时间。倒是现在买3000的话价格不会太高，当然因为刚发售的关系，现在比正常价格还是要高上那么一点的。有意购买3000的玩家可以考虑近期（未破解前）买上一台先存着，然后等破解之后再开始游戏，可以省点银子。至于有没有必要购买，这个就不好说了，反正龙哥暂时是不打算买的了，就像本人对于DSi也暂时没有购入计划一样。

**Q** 请问《口袋妖怪·珍珠》中除了给口袋妖怪按摩能增加亲密度以外，还有其它办法吗？不少妖怪进化都对亲密度有要求。（四川泸州 滕飞）

**A** 珍珠中给妖怪们增加亲密度的方法还是挺多的，主要如下：把PM一直放在身上；不断跟训练员战斗并获胜；跟场馆馆主/五天王战斗；不要用飞行飞到目的地，用走路的方法；关机很久不玩也可以增加（这是因为时间的问题）；不要让PM死掉和红血，否则会减少的；最重要的就是给PM装上安闲铃，有1.5倍的加成；最后就是给PM买药吃，例如9800的那些加能力的。有少数妖怪需要亲密度达到足够数值以上才能进化，如何提升亲密度的方法上面已经说了，这里再说一下如何查看亲密度吧。主要有两种方法，一种是找专门的人问，不过这个比较麻烦，另外一个就是自己查看。先去第二个GYM的城镇里的OM中心，与站在中间的女士对话就可以给主角的手表增加观看亲密度的功能（手表功能06）。切换到该功能后，用触控笔按住PM就会看到亲密度等级，从低到高依次为0颗心→1颗心→2颗心→2颗大心，在2颗大心的情况下，证明亲密度已经足够进化了。

**Q** FFTA2应该有多少个任务啊？后面几乎不出任务了，难道有什么特殊条件，我大概完成了200多个任务，望龙哥解答。（重庆 傅航）

**A** 任务（**クエスト**）是FFTA2最基本的元素，所有的剧情、事件都通过任务展开。本作的任务总数与前作一样，也是300，其中主线任务20个。支线任务的种类非常丰富，大多数任务都有本队完成和派遣完成两种手段，可以灵活对待。任务的完成条件多种多样，奖励通常有素材、道具、金钱和CP。这些从酒吧的任务表和社团菜单里的任务表中都可以一目了然。派遣的成功率主要受队员等级影响，HARD模式下对等级的要求会变高。FFTA2中影响任务出现的因素通常有两个：主线进度和其它任务的完成情况。其中一部分任务对时间和地点也有要求，另外一些任务需要事先阅读酒吧的**フリ-ペ-パ-**。极少数任务还与其它特殊的因素，比如道具持有情况、技能习得情况有关。只有当所有的条件都满足时，任务才会出现在酒吧任务表里。通常主线任务完成后需要发生一小段后续剧情才会触发新任务，这些剧情游戏里提示很明确；如果是查看**フリ-ペ-パ-**才出现的任务，查看后要先退出酒吧回到地图上，再进入酒吧任务才会出现。



↓FFTA2中多达300个的任务足够人玩上相当一段时间了，少数任务还需要特定的触发条件。

**Q** NDSL的断轴后，应该怎么做？R4 1.18内核为什么玩不到无名游戏，一进就死机，汉化和日版都是一样。

（广东郁南 王潮伟）

**A** 所谓“断轴”就是指NDS的上屏和旋转轴连接的一小片固定用的塑料片，由于长期开合主机的缘故，导致这部分零件十分容易断裂，造成NDS的上下屏幕分离。虽然“断轴”并不影响使用，但是却容易引发大问题，如果对这一现象置之不理很有可能引发更严重的问题。例如，“断轴”一般都是从一侧开始的，这样会导致开闭屏幕时两侧的受力不均匀，估计用不了多长时间，另一侧也会裂开。还有，如果长时间使用，NDS的上下屏很容易发生断裂，如果继续玩下去，还会影响到左侧的液晶屏幕排线，如果将排线扯断，就只能更换屏幕了，这样的话维修的成本还将大大增加。如果玩家使用的是行货神游公司正式代理的IDSL，并且发现断轴现象是在保修期可以提出保修的，如果超过保修期，则可以提出维修，价格大约在180元左右。虽然动手能力强的玩家也可以考虑自行修复，不过目前来看效果并不是太好，例如用502的话，量上不好掌握。其实之所以会有“断轴”这一问题，一方面是主机设计制作的问题，另一方面也是玩家自己在使用中没有注意造成的。

# Game Release List

# 新作游戏发售表

东京游戏展之后很多游戏都确定了最终发售日，其中包括不少备受瞩目期待的大作。本次值得一提的有两个，一是《小小大星球》因为惹上宗教问题而被迫延期，算是比较希奇的事件，而《战争机器2》却因为货源泄露而提前十多天偷跑，让官方的发售日显得很微妙。《抵抗2》和《使命召唤5》也发售在即，FPS的热潮就要来了。 □责编/翅膀

## PS2

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 10/28 | 摩托GP 08 | RAC | CAPCOM | 29.99美元 |
| 10/28 | 玛娜传奇 失落的学园与炼金术士们 | RPG | GUST | 19.99美元 |
| 10/30 | 雷霆力量4 | STG | SEGA | 7140日元 |
| 10/30 | 恋乙女与守护盾 | AVG | ALCHEMIST | 7140日元 |
| 10/30 | 猩红色 日常境界线 | AVG | 角川书店 | 价格未定 |
| 10/30 | 恋姬 梦想 | AVG | Yeti | 价格未定 |
| 10/30 | 职业进化足球2009 | SPG | KONAMI | 39.99欧元 |
| 10/31 | 玩转EyeToy 快乐拉拉队 | ACT | SCEE | 49.99欧元 |
| 10/31 | 玩转EyeToy 英雄 | ACT | SCEE | 49.99欧元 |
| 10/31 | 古惑狼 失魂怪物 | ACT | Sierra Entertainment | 39.99欧元 |
| 11/4 | 特勤局 | STG | Activision Value | 39.99美元 |
| 11/4 | SBK世界冠军 | RAC | Conspiracy | 39.99美元 |
| 11/4 | 詹姆斯 邦德 量子危机 | ACT | Activision | 49.99美元 |
| 11/6 | 摔角天使 生存2 | SLG | SUCCESS | 7140日元 |
| 11/7 | 军人 不幸的战士 | ACT | Destination | 39.99美元 |
| 11/11 | 义务电话 世界战争 最终未来 | STG | Activision | 39.99美元 |
| 11/11 | 永恒毒物 | SRPG | Atlus | 39.99美元 |
| 11/11 | 家庭游戏之夜 | ETC | Electronic Arts | 29.99美元 |
| 11/17 | 极品飞车 秘密行动 | RAC | EA | 价格未定 |
| 11/18 | 索尼克 释放 | ACT | SEGA | 39.99美元 |
| 11/18 | 沃特 迪斯尼螺栓描写 | ACT | Disney | 39.99美元 |
| 11/18 | NPPL冠军2009 | SPG | Activision Value | 29.99美元 |
| 11/20 | 家庭教师杀手REBORN! 禁断的暗之三角盒 | ACT | MMV | 7329日元 |
| 11/25 | 古墓丽影 地下世界 | ACT | Eidos | 39.99未定 |
| 11/27 | 萌萌第2次大战（略）DELUXE | AVG | SystemSoft Alpha | 7140日元 |
| 11/27 | 纯情浪漫 恋之心跳大作战 | AVG | MMV | 7329日元 |
| 12/4 | 龙珠Z 无限世界 | FTG | NBGI | 价格未定 |
| 12/4 | 真实乘坐 | AVG | 角川书店 | 价格未定 |
| 12/4 | 职业棒球联盟5完全版 | SPG | KONAMI | 5140日元 |
| 12/9 | 女神异闻录4 | RPG | Atlus | 39.99美元 |
| 12/12 | 圣铠传说 七悲 | ARPG | Midway | 49.99美元 |

## Wii

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 10/27 | 吉他英雄 世界巡回演出 | RAG | Activision | 39.99美元 |
| 10/28 | 劲舞狂歌 超级明星 | RAG | EA | 价格未定 |
| 10/28 | 蘑菇人：孢子战争 | ACT | Gamecock | 39.99美元 |
| 10/28 | 料理妈妈2 不好 妈妈吗太忙了 | SLG | Taito | 49.99美元 |
| 10/28 | FIFA足球 2009 | SPG | EA | 49.99美元 |
| 10/30 | 牧场物语 兴奋的动物进行曲 | SLG | MMV | 7140日元 |
| 10/30 | 草裙舞 Wii | RAG | Milestone | 5040日元 |
| 10/30 | 我的模拟王国 | SLG | EA | 价格未定 |
| 10/31 | 滑行大师2：无限自由 | ETC | Genius Products | 29.99美元 |
| 11/4 | 詹姆斯邦德 量子危机 | ACT | Activision | 49.99美元 |
| 11/4 | 终极摇滚乐队 | RAG | Disney | 49.99美元 |
| 11/7 | 墨丘利神之杖 新血 | ACT | Atlus | 49.99美元 |
| 11/11 | 使命召唤5 战火世界 | FPS | Activision | 49.99美元 |
| 11/11 | 功夫熊猫 传奇侠客 | ACT | Activision | 价格未定 |
| 11/11 | 重拳出击 | FTG | EA | 49.99美元 |
| 11/11 | 雷曼 疯狂兔子 电视聚会 | ETC | Ubisoft | 49.99美元 |
| 11/11 | 阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战 | ACT | Tecmo | 39.99美元 |
| 11/13 | 家庭滑雪 世界滑雪板 | SPG | NBGI | 5500日元 |
| 11/13 | 颜料宝贝 | ETC | THQ | 6090日元 |
| 11/16 | 肖恩怀特滑雪 | SPG | Ubisoft | 49.99美元 |
| 11/16 | 动物之森林 小镇居民 | RPG | 任天堂 | 49.99美元 |
| 11/17 | 极品飞车 秘密行动 | RAC | EA | 价格未定 |
| 11/18 | 恶魔城 审判 | FTG | KONAMI | 49.99美元 |
| 11/18 | 索尼克 释放 | ACT | SEGA | 49.99美元 |
| 11/20 | 斯格罗编年史 左手色子右手剑 | TBA | COMPILE HEART | 6090日元 |
| 11/20 | 家庭教师杀手REBORN! 禁断的暗之三角盒 | ACT | MMV | 7329日元 |
| 11/25 | 古墓丽影 地下世界 | ACT | Eidos | 39.99未定 |
| 11/25 | 马达加斯加2 逃向非洲 | ARPG | Activision | 价格未定 |
| 11/27 | 魔法工厂 边境 | SLG | MMV | 7140日元 |
| 11/27 | 凉宫春日的激动 | RAG | KADOKAWA | 7140日元 |
| 11/27 | 火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX3 | ACT | Takaratomy | 6800日元 |
| 11/27 | 劳动者 | ACT | Hudson | 5040日元 |
| 11/27 | 魔法工厂 边境 | SLG | MMV | 7140日元 |
| 11/27 | 语言解谜 文字拼词Wii 豪华版 | ETC | MMV | 3990日元 |
| 12/4 | 428被封锁的涉谷 | AVG | SEGA | 7140日元 |
| 12/4 | 风之克罗诺亚 幻界之门 | ACT | NBGI | 4800日元 |
| 12/11 | 太鼓之达人Wii | RAG | NBGI | 7980日元 |
| 12/11 | 龙之子 VS CAPCOM 穿越时代的英雄们 | FTG | CAPCOM | 价格未定 |

## XBOX360

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 10/27 | 命令与征服 红色警戒3 | RST | EA | 59.99美元 |
| 10/28 | 辐射3 | RPG | Bethesda Softworks | 59.99美元 |
| 10/28 | NBA Live 09 | SPT | EA | 59.99美元 |
| 11/4 | 求生之路 | FPS | Valve | 59.99美元 |
| 11/4 | 秘密特工 | FPS | Activision | 39.99美元 |
| 11/4 | 终结战争 | RTS | Ubisoft | 59.99美元 |
| 11/4 | 詹姆斯 邦德 量子危机 | ACT | Activision | 59.99美元 |
| 11/6 | 圣域2 堕落天使 | ARPG | Ascaron Ent GmbH | 59.99美元 |
| 11/7 | 战争机器2 | ACT | Epic Games | 59.99美元 |
| 11/10 | 真人快打对DC漫画英雄 | FTG | Midway | 59.99美元 |
| 11/11 | 使命召唤5 战火世界 | FPS | Activision | 59.99美元 |
| 11/11 | 镜之边缘 | ACT | EA | 59.99美元 |
| 11/11 | 肖恩怀特滑雪 | SPG | 育碧 | 59.99美元 |
| 11/17 | 极品飞车 秘密行动 | RAC | EA | 59.99美元 |
| 11/18 | 索尼克 释放 | ACT | SEGA | 59.99美元 |
| 11/20 | 最后的遗迹 | RPG | SQUARE・ENIX | 8180日元 |
| 11/25 | 古墓丽影 地下世界 | ACT | Eidos | 59.99美元 |
| 11/28 | 弹震症2 血痕 | FPS | Eidos | 59.99美元 |
| 12/2 | 波斯王子 | ACT | Ubisoft | 59.99美元 |
| 12/18 | 高达无双2 | ACT | NBGI | 7800日元 |
| 12/25 | 怒首领蜂大往生 黑色标志 EXTRA | STG | 5pb. | 7140日元 |

## PS3

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 10/27 | 小小大星球 | ACT | SCEA | 59.99美元 |
| 10/28 | 机车风暴 寂静峡谷 | RAC | SCEA | 59.99美元 |
| 10/28 | 歌星2 | RAG | SCE | 49.99美元 |
| 10/28 | 辐射3 | RPG | Bethesda | 59.99美元 |
| 10/28 | NBA Live 09 | SPG | EA | 59.99美元 |
| 11/4 | 抵抗2 | FPS | SCEA | 59.99美元 |
| 11/4 | 终结战争 | RTS | Ubisoft | 59.99美元 |
| 11/4 | 詹姆斯 邦德 量子危机 | ACT | Activision | 59.99美元 |
| 11/6 | 圣域2 堕落天使 | ARPG | Ascaron Ent GmbH | 59.99美元 |
| 11/11 | 肖恩怀特滑雪 | SPG | Ubisoft | 59.99美元 |
| 11/11 | 镜之边缘 | ACT | EA | 59.99美元 |
| 11/11 | 使命召唤5 战火世界 | FPS | Activision | 59.99美元 |
| 11/13 | 侍道3 | ACT | ACQUIRE | 7770日元 |
| 11/13 | 德比时间 ONLINE | SLG | SCE | 5980日元 |
| 11/17 | 极品飞车 秘密行动 | RAC | EA | 59.99美元 |
| 11/28 | 弹震症2 血痕 | FPS | Eidos | 59.99美元 |
| 11/30 | 真人快打对DC漫画英雄 | FTG | Midway | 59.99美元 |
| 12/2 | 波斯王子 | ACT | Ubisoft | 59.99美元 |
| 12/18 | 高达无双2 | ACT | NBGI | 7800日元 |

## NDS

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 11/1 | 北欧战神传 负罪者 | RPG | Tri-Ace | 5040日元 |
| 11/4 | 终结战争 | RTS | Ubisoft | 29.99美元 |
| 11/6 | 星之卡比 极端华丽 | ACY | 任天堂 | 5040日元 |
| 11/6 | 诺斯塔卢基奥之风 | RPG | TECMO | 5800日元 |
| 11/11 | 使命召唤5 战火世界 | FPS | Activision | 29.99美元 |
| 11/13 | 流星洛克人3 红色王牌 | ARPG | CAPCOM | 5040日元 |
| 11/13 | 流星洛克人3 黑色王牌 | ARPG | CAPCOM | 5040日元 |
| 11/13 | 不可思议的迷宫 风来的西林DS2 | RPG | SEGA | 5040日元 |
| 11/16 | 肖恩怀特滑雪 | SPG | Ubisoft | 29.99美元 |
| 11/20 | 创造球会DS 触控and管理 | SLG | SEGA | 5229日元 |
| 11/21 | 超时空之匙 | RPG | SQUARE・ENIX | 5040日元 |

## PSP

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 10/30 | 水月携带版 | AVG | F&C | 5040日元 |
| 11/4 | 终结战争 | RTS | 育碧 | 39.99美元 |
| 11/12 | 迷宫制造者编年史2 | ARPG | Global A | 39.99美元 |
| 11/13 | FIFA世界足球2009 | SPG | EA | 39.99美元 |
| 11/13 | 零式飞行员 第三次世界大战 | STG | Global A | 5040日元 |
| 11/16 | 肖恩怀特滑雪 | SPG | Ubisoft | 39.99美元 |
| 11/17 | 极品飞车 秘密行动 | RAC | EA | 39.99美元 |
| 11/20 | 机动战士高达 高达VS高达 | FTG | NBGI | 5040日元 |
| 11/20 | 普利尼 我能当主角吗? | ACT | 日本一 | 5229日元 |
| 11/20 | 秘密特工叮当 | ACT | SCE | 4980日元 |
| 11/27 | 寒蝉黎明 携带版 | FTG | ALCHEMIST | 6090日元 |

# 大墙画廊

## 这绚烂的世界需要你那一抹色彩！

●投稿地址：北京东区安外邮局75号信箱大墙画廊收，邮编100011；电子邮箱meeko.dr@qq.com

●投稿需附注真实姓名、地址、邮编，缺少信息将无法发放奖品。

●文件请使用JPEG格式，像素大小至少在800×600以上，画稿比例请参照本期刊登的作品。

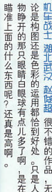
●画稿内容需与电子游戏相关，谢绝一稿多投，严禁任何形式的抄袭和剽窃（临摹作品请注明“临摹”），一经发现将永不录用。

●因质量、像素、比例、题材等问题不能刊登的作品，也有可能被“闯关族的家”录用刊登，敬请留意。

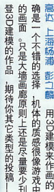
□责/弥可



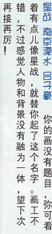

**微笑的艾莉婕 云南昆明 李国俊** 由我们的闯家候选画师带来的，非常棒的原创作品！很有FF原画的风格，画工精致，细节设计精巧，人物也非常漂亮，弥可真的非常喜欢这张画！请继续加油！



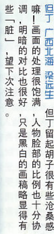
**机车战士 湖北武汉 赵俊超** 很不错的作品，无论是构图还是色彩的运用都恰到好处。只是人物睁开的那只眼睛白眼球有点儿多了啊，是在瞄准上面的什么东西呢？还真是高啊。



**高达 上海杨浦 彭门麟** 用3D建模来作画的确是一个不错的选择，机体的质感很像游戏中的画面。只是大墙画廊原则上还是尽量要少刊登3D建模的作品，期待你其它类型的投稿！



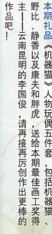
**星战 南京溧水 吕仔豪** 你的画没有题目，弥可看着有点儿像星战，就替你起了这个名字。画工不错，不过感觉人物和背景没有融为一体，望下次再接再厉！



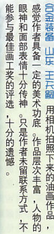
**但丁 广西北海 梁远生** 但丁留起胡子很有些沧桑感嘛！画面的处理很饱满，人物脸部的比例也十分协调，明暗的对比也很好，只是黑白的画稿略显得有些「脏」，望下次注意。



**Dino 海南五指山 陈海亮** 这个恐龙的造型，让弥可想到了伊藤润二的《鱼》，感觉十分有魄力啊！不过恐龙的样子怎么呆呆的？而且光晕的效果有点儿多余了，不加反而会更好。



**本期礼品**《机器猫》人物玩偶五件套，包括机器猫、野比、静香以及康夫和胖虎，送给本期最佳画工奖得主——云南昆明的李国俊，请再接再厉创作出更棒的作品吧！



**合金装备 山东 王兴鹏** 用相机拍照下来的油画作品，感觉作者具备一定的美术功底。作品层次丰富，人物的眼神和面部表情十分传神。只是作者未留联系方式，不能参与最佳画工奖的评选，十分的遗憾。



**Sephiroth 四川成都 niniright** 萨菲罗斯吗？如果不是特别说明的话，很难想到是他，可能是画面处理比较「漫画式」的缘故吧，感觉很像是某个BL漫画的男主角啊！不过还是很唯美的，华丽的萨菲罗斯参上！



# 战国英杰传

## 笑谈战国风云，坐看英豪末路。



**■日本最强两人之子**

于次秀胜、小吉秀胜、丰臣秀次、宇喜多秀家、结城秀康、小早川秀秋，他们都是秀吉的养子。并非武士出身的丰臣秀吉，因为自己不是纯粹的武士反而比武士更为重视武家做法，养子们全部继承秀吉的“秀”字，或者是“丰臣”姓。（之前为羽柴）利用这一方法，拉近了秀吉与大名家的关系。养子们的地位特殊，全部都是继承秀吉事业的候补军，也可以说是天下人预备队。然而在秀吉去世后，在他们中依然效忠秀吉不愧对丰臣之名的人却只有一个，那就是宇喜多秀家。

秀家的父亲直家原本是备前守护浦上宗景的家臣，但非但没有对主尽忠，反而将君主放逐，消灭了反对势力及周围势力成为独立大名。使用投毒、暗杀等各种手段消灭了一切对抗者，与斋藤道三、松永久秀并称为战国三大枭雄。在织田家与毛利家冲突时考虑再三，最终降伏织田家，并与同家中国方面军最高指挥官羽柴秀吉不断接触。可是天正九年（1581年）宇喜多直家病逝，宇喜多家面临着改易的危机。不过之前与秀吉的亲密关系为宇喜多家带来了回报，在秀吉的多方奔走劝说下，终于使直家之子八郎顺利继承家督之位。而十岁便成为家督的八郎正是日后的宇喜多秀家。

此后宇喜多秀家全力支持秀吉，备中高松城之战宇喜多家派遣一万士兵参战。战后，仿佛是为了回报秀家，秀吉当众宣布收宇喜多秀家为养子。本能寺之变后，秀家备中东部、备前、美作的领地得到认可，成为领地五十万石的大大名。当然，这也是因为宇喜多家的力量在信长没后的混乱期内，对秀吉来说是必不可缺的力量。并且，自从直家归顺信长以来，八郎一直在姬路秀吉处充当人质，对宇喜多家来说，也必须支持秀吉。两者的合作体制也受到政治控制。

然而八郎在秀吉处受到的待遇却并非是人质待遇，而是受到与加藤清正、福岛正则的待遇相同，或者是更高级的待遇。这也是秀家被称为“秀吉秘藏养子”的缘故。不过在秀家成长过程中，不能确认的部分相当多。

秀家是秀吉天下统一的贵重战力，更被寄予厚望。秀家参加四国制压战后，在九州征伐担任先锋之职。秀家得到了秀吉的赏识，并且向关白秀次一样，在大战中动员大军时担任重要职务，为其他大名起了表率作用。在秀吉的国内统一战中，秀次的职位更为重要，秀家因为年龄尚轻，只能担任辅佐之职。

在秀吉统一国内期间，迎娶了前田利家的四女、秀吉的养女（最爱的养女）豪姬为妻，同时拥有两个“父亲”，而秀吉和利家则是当时最有权势的两人。豪姬深受秀吉宠爱，秀吉甚至曾经说过：“如果豪姬是男子，连关白之位我也会让给他！”。选秀家为婿，可见秀吉对秀家寄予厚望。

**■出兵朝鲜与秀吉之死**

权力者秀吉在人事方面极为露骨，近亲者会无条件得到赏赐，对于有实力的大名会采用各种怀柔政策并给予高位，小早川秀秋、宇喜多秀家、德川家康、前田利家则是其中的代表人物。因而家臣们可以轻易判断出谁是秀吉信任的人、谁是秀吉宠爱的养子、秀吉在极力拉拢谁。如果将家臣们分类，秀家和他的老丈人前田利家应该分在一组，都肩负着重要、难解、危险、秀吉不能托付他人的重任。

秀吉下令出兵朝鲜时，年仅二十岁的秀家奉命参战，并担任总大将之职。在秀吉的同级养子中，两次参加远征朝鲜的只有秀家一人。无论是谁，担任这一名誉与艰难并存的要职都会觉得苦恼。秀吉曾透露计划，把御阳成天皇迎接到北京，秀次担任明朝的关白，日本的关白由羽柴秀保（秀次的末弟）或秀家担任、朝鲜交给织田秀信（信长的孙子・三法师）或秀家统治、九州由秀胜治理；随后还无意透露想从秀胜、秀保、秀家、秀秋中选择一人担任日本关白。从秀吉无意的话语中，大家不难看出秀吉早已打好如意算盘，安排自己的养子们。然而迎接不义侵略战争的只有失败，最初虽然战况顺利，日本军队在朝鲜势如破竹，但却好景不长，朝鲜人民并不能接受侵略者的统治，义勇军和朝鲜军队配合明朝军队，将侵略者驱逐出境。1597年秀吉第二次发动侵朝战争，一样没能扭转战局，并因秀吉之死彻底结束了这场不义的战争，秀家也平安归国。

在秀家远征之时，丰臣政权内部发生了重大变化，秀家的命运也随之改变。秀吉的亲子秀赖诞生，小吉秀胜在朝鲜病没、秀保病逝、关白秀次因谋反罪名切腹自尽。苦心经营一生的秀吉失去了自己大部分的亲戚，并且确保秀赖的统治迫在眉睫，知道自己时日无多的秀吉建立起五大老・五奉行制度，把自己儿子的未来托付了这十人。年轻的宇喜多秀家与德川家康、前田利家、上杉景胜、毛利辉元并列五大老之职，并与利家一起辅佐秀赖。

**■决战之时**

秀吉死后德川家康渐露锋芒，违背约定与大名通婚，前田利家与德川家康逐渐对立。此时年轻的秀家向利家放言：“让我亲自出马杀死内府大人（德川家康）吧！”然而不久之后利家便追随秀吉而去，宇喜多秀家失去了一切后盾。而此时宇喜多家派系斗争也达到最高峰，在国的谱代重臣户川达安、宇喜多诠家、冈家利、花房职则等，与在大坂的长船纲直、原属前田家与豪姬一起过来的中村次郎兵卫两派对立。秀吉在世时，与秀家一起在长船纲直一派负责决定财政、外交等方针，在国内的户川达安等人负责执行。谱代家臣却要接受新人的命令，户川一派自然是早有不满。同属长船一派的明石全登尚能协调两派矛盾，但随秀家出兵朝鲜后，两派矛盾逐渐激化。此外两派中还有信仰矛盾，长船一派大多是基督教徒，户川一派则信奉佛教。豪姬重病时秀家下令日莲宗僧人日夜为妻子祈福，但豪姬病情毫无好转，愤怒的秀家下令日莲宗僧人集体改宗，家臣中基督教信徒逐渐增加，这一举动更激怒了怀恨已久的户川一派。宇喜多家中内乱的最终以两败俱伤收场，户川达安、宇喜多诠家、冈家利、花房职则被流放，长船纲直病死（传说为毒杀）。这样的结果使宇喜多家失去了不少百战之将元气大伤；而户川达安、宇喜多诠家、冈家利、花房职则虽然被流放，但随后均受到德川家康的扶持，敌对阵营逐渐壮大。这一事件是否是家康的阴谋无法考究，但他们确实是选择了家康放弃了秀家。

关原合战开战后，宇喜多军与福岛正则军展开了激战，在宇喜多秀家和明石全登的指挥下，数次击退了敌军。可惜因为家中之乱，失去了大量主要将领，宇喜多秀家并不能对整支军队操控自如。在这场决定天下的大战中，西军真正投入消耗死战的军队只有石田三成队、大谷吉继队和宇喜多秀家队三支，其他的部队都是在静观战场变化，小西行长队虽然也奋力战斗，但小西行长的商人本性，使整个部队并不像石田三成等队那样舍身死战。

正午时分，与秀家同为秀吉养子的小早川秀秋临阵倒戈，导致西军全线崩溃。听到秀秋投敌的消息后，秀家暴怒，坚持与东军死战，并要亲取秀秋首级。离开关原战场后，秀家在美浓伊吹山潜伏几日后，从大坂前往岛津氏的领地，在此静候时机发动反击。可惜，不久后家康便知道了秀家的行迹，将秀家流放到八丈岛上。此后秀家一生都没有离开八丈岛，在这里度过了五十余年的春秋。丰臣家灭亡、德川家康病逝后，新任将军都曾数次赦免秀家，但他却坚持不受，终生不肯离岛半步。秀家这样的气节与做法更与同为养子的小早川秀秋形成了鲜明的对比，孰是孰非一目了然。

**继承枭雄之血**
**——宇喜多秀家**

うきたひでいえ：1572年—1655年。枭雄宇喜多直家之子，丰臣秀吉义子。幼名八郎。本名家氏，后拜领丰臣秀吉名中的秀字，改名秀家。备中高松城之战亲率一万士兵出战，战后得到父亲的遗领备前、美作两国，成为石高五十万的大名。以后继续支持秀吉的统一事业，成为丰臣五大老之一。秀吉死后成为政务中心，关原合战中支持石田三成，战败后逃到萨摩，之后在前田家和岛津家的帮助下免去死罪，被流放到八丈岛。

CAPCOM

# 格斗人物志全方位解读——游戏天尊

桑吉尔夫，来自俄罗斯的战士，被人们称之为“红色旋风”，特技是原子弹爆炸，是一个拥有钢铁肉体的男人。虽然桑吉尔夫在长相上给人一种不是好人的感觉，但是桑吉内心却是一个热爱祖国的好同志。在《街霸II》中官方为桑吉尔夫所设定的剧情就是让桑吉尔夫通过格斗竞技来进行国际交流，以便促进国与国之间的友好。桑吉尔夫带着自己得意的必杀技“螺旋打桩”离开祖国走向了全世界。

□文/菜团

## 《街头霸王II》



经历了艰辛，桑吉尔夫终于击败了维嘉赢得了最终的胜利，此次胜利不光是他一个人的荣耀，而是代表了整个祖国。就在桑吉尔夫为了胜利而欢呼的时候一架私人直升飞机从天而降，下来的人正是俄罗斯的总统戈尔巴乔夫。



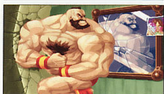


“桑吉尔夫同志，通过格斗竞技来进行国际交流，真是辛苦你了，他让我的政策被更多的人所理解，来跳个舞吧。”



“嘿嘿，主席先生跳的不错啊。看来不光是政治，对于舞蹈来说你也是深藏不露呢！”“哈哈哈，健康是最重要的，大家一起来吧。”

## 《超级街头霸王IIX》



本代的桑吉尔夫除了指令投技变得更加容易发出之外，还增加了可以将飞行道具抵消的强力技能，这样一来就可以轻松地接近对手了。本作桑吉尔夫的结局动画并没有像其他人一样增加了新结局，只是加入了一张图片，这个图片很有意思，对于桑吉尔夫来说，美丽和帅气指的是他如同钢铁一般的肉体，叉子的那种帅气只不过是白痴一样而已。

## 《街霸ZERO2》

街霸ZERO2作为《街头霸王II》的前传来说完全构建了一个全新的故事情节，也就是说在ZERO系列中CAPCOM在不断完美街霸的故事……

为了证明自己实力的桑吉尔夫不断地挑战强者，在最后他遇到了肯。“嘿！对面的大叔是个生面孔啊，来自我介绍下。”“哦！哈哈哈！我是来自俄罗斯的格斗王，你好像很强啊，可是我比你更强。”“哈啊！这个大叔的脸皮还真厚啊，我可是全美第一的格斗家。”肯也在不甘示弱地回答着，“傻瓜，俄罗斯最强就是世界最强，让我来教教你吧。”一场战斗开始了……



桑吉尔夫：“霍哈哈哈，看吧，这就是我的祖国俄罗斯的实力。”



一个人出现在桑吉尔夫的背后，“嗯？你是？”“我全看到了，桑吉尔夫君。”陌生人微笑着说道。

“哦，你，你是……”桑吉尔夫仿佛认出了他，“我和你一样热爱这个祖国，并把他的强大展示给世界，俄罗斯是世界最强，这就是我的理想，共产主义一定会成功。”



为了让自己的实力更加强大，桑吉尔夫前往寒冷地带开始进行与熊对抗的特训，这时俄罗斯领袖的一封信寄到了这里：桑吉尔夫君，现在国家正在逐步走向富强，加上你的一份力，全国人民的幸福之日指日可待，奉上最高级的伏特加，加油吧，你最亲密的同志——戈尔巴乔夫。

## 《街霸ZERO3》



为了向着全世界证明俄罗斯的友好与力量，桑吉尔夫决定去消灭影组织，见到维嘉后，桑吉尔夫赢得了胜利：“多行不义必自毙！好好反省，才能获得俄罗斯人民的良好评价，现在改还不晚，忘了以前吧。”维嘉倒在地上痛苦不已。



“这里有个地下基地……”





“前面有什么人？难道是影组织的残党吗？”“等等，我叫本田，听说这里有个武器和毒品的贩卖集团，所以来帮忙干掉他们……”“那么说是同志了，听说这里有一种在俄罗斯被称为极恶兵器的装置。我的使命就是破坏它。”“那么一定是在深处。桑吉尔夫我们一起去看看吧”



经过一番寻找两人终于找到了精神力控制器，“一定是这个，快把动力切断！嗯？”





就在此时精神力控制器开始工作，一股能量通过卧佛传到卫星上，直接将维嘉复活，“哈哈哈，我们的最终武器是不可阻挡的，谁敢妨碍我，就让他死。”



本田：“糟糕，快出去。”“没时间了，这样不行，不如一起来试试。”桑吉尔夫打起了算盘，“我的破坏力加上你的体重，合在一起就是无敌。”



他们开始了破坏，可是他们竟然，啊！本田实在是过于凄惨了。



维嘉：“怎么回事，最终武器怎么停止了。我不能够控制我的能量了！”



“干得不错啊，本田。”



俄罗斯的英雄桑吉尔夫终于达成了使命。新同志，俄罗斯人民会记住你的。

SNK&PLAYMORE

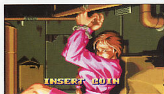
格斗人物志全方位解读——

# 格斗之王

RYO中文名为坂崎良，出生于南镇坂崎道场，父亲名叫坂崎琢磨，是道场的创建者，在早期坂崎琢磨被外人称作“天狗”，是一个非常强大的空手道选手，坂崎良出生之后由于是长子所以开始让其学习空手道。良14岁的时候琢磨收下另外一名弟子——为了逃避父亲而前来拜师的罗伯特。随着两人逐渐长大成人，武功类别开始变得明显化，良善用手技，而罗伯特则善用腿技，两人分别以速度和力量扬名于南镇……很多人都听说坂崎道场的强大而前来挑战，挑战过的人们无不称赞良与罗伯特两人的威猛，并将两人用无敌之龙与最强之虎区分开来，脾气火爆如傻小子一般的坂崎良正是龙，这不，为了让自己变得更加强大，他又去修炼了……

□文/莱团

## 《龙虎之拳》

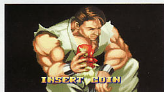



良的飞行道具用来牵制远距离的敌人，而对于近距离的敌人来说暂裂拳最能够发挥出效果。

坂崎良的妹妹坂崎由莉让人绑架了，父亲坂崎琢磨派出两名弟子坂崎良与罗伯特前去寻找……



正准备给予这个天狗男致命一击的良，被一声熟悉的叫喊吸引住了：“住手，哥哥”“你没事吧，哥哥一直很担心你。”“没事吧？由莉小姐”罗伯特也来了，“嗯，我没事，哥哥，那个人是、是我的……




这个带着天狗面具的男人是谁，各位应该早已经知道了吧？一个考验自家男儿实力的闹剧就此完结……

## 《龙虎之拳2》



一场莫名其妙的战斗正在南镇上演，许多格斗家们莫名其妙地参与进来，而作为在南镇有名的坂崎一家自然也被卷进了这场风波中。

一辆车来到了良面前，请坂崎良先生上车，吉斯大人有请。”




来到吉斯的住所后，屏幕上出现了一个长发披肩的男人：“欢迎来到我的地盘，能够与你这么有名气的人相见真是我的荣幸啊！加入我们吧！”




哼！我是不会帮助你的，你就是那个臭名昭著的吉斯啊！我要代替我的父亲将你碎尸万段。”




良击败了吉斯，“哼！真是一个只会耍嘴皮子的家伙。”

吉斯：“啊！我怎么能够就这么输了……好不甘心啊！”“哼！你也就这个水平吧，让我给你最后一击！霸王……”



此时画面突然转暗

一个声音突然响起：“吉斯大人这边请。”“哼！这次是我输了，不过下次一定奉还。”




“结果还是我赢了，没什么了不起嘛。”




罗伯特突然出现：“干得不错，良，这才配做我的对手。”



“但是，这之前的旅费加上以前你欠我的钱，从这次的优胜奖金里刨出去的话，你的部分是这些，500日元。”



“怎么？关于钱的事情还有什么意见么？”“当然，你小子太，我已经不能够忍受了。你这守财奴，混蛋。”



本款作品同样继承了能够将女性角色衣服打爆的特点，要看到此画面需要使用必杀或是超必杀终结对手才行！

## 《龙虎之拳外传》




藤堂龙白的女儿藤堂香澄为了寻找良也踏上了旅程，不过这只是外传开头故事所有的一个小情节而已……

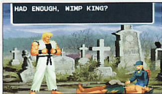



南镇开始出现多宗少女失踪案件，良受到好友罗伯特的拜托展开调查。




在南镇的坟墓处找到了失踪的女孩，“和我一起走吧？”良说。

一个手持酒杯的男性出现在后面，“哎呀！哎呀！你要带着这个小女孩去哪里啊？前面的那个兄弟？”良回头看去，一个说话带着怪异口音的男人站在后面，“你就是连续诱拐事件的主谋么？把后面的那个女孩还给我！”哼！弗蕾亚你做得到么？你想要和他一起走么？还是要背叛如同你父亲一样的我呢？弗蕾亚的心已经动摇，她想要和良一起离开这里，”“为了让你彻底改过我只有试一试这个只有第一阶段的药了！




“良，我不能就这么走了，我的父亲曾经背叛了他的父亲，所以我决定守在他的身边。




“良，你们就送到这里吧。”“罗伯特，弗雷亚她……”“弗雷亚应该没事的，我不会担心她，一点也不……”




“怎么了由莉？平时那个开朗的由莉小姐去哪了？”“罗伯特，我，那个”




“让这家伙这么一个人走，真的没事么？”由莉沉默不做声，唉！真是个倔强的家伙。”“快去追他吧……”




“谢谢……哥哥。”“以后我妹妹就拜托你了，罗伯特。”

# 集结！上古天芒归七曜手中！共鸣！璀璨光华现无双神兵！

编者按　本期编辑博客，七曜为各位带来的是自己的无双系列收藏品。多年来无双一直陪伴在我的生活中，无双是生活中不可或缺的一部分。收藏KOEI官方推出的无双系列产品也已然成为生活中的习惯，在此挑选了自己的部分藏品与各位分享，以《真·三国无双》系列为主题，有4代的武器大全和5代的Treasure Box，全部为日本原版正品，以让各位大饱眼福。　□文／七曜

## 《真·三国无双5》Treasure Box版

何为"Treasure Box"？从英文的直译来讲，就是珍宝盒。而在KOEI和无双系列的领域里，我们可以理解为"豪华限定版"。KOEI社的绝大多数游戏都会在发售通常版的时候，同时推出豪华限定版，无双系列当然也不会例外。每作无双的Treasure Box都有其独到之处，换言之就是里面收藏着其他版本没



有的礼物。多年来都赠送过，收录该作OST的CD；系列前作的官方最强记录；角色卡片／扑克；代表角色手办；金属面板／书签／胸针，还有角色设定画集。这里的设定画集收录的都是角色原画，而游戏中的CG造型图都收录在官方推出的《公式资料设定集》中。

首先要为各位展示的第一套收藏品，由年纪最小的小小无双迷——我儿子「子楚」献上《真·三国无双5》的Treasure Box，其中包括PS3版《真·三国无双5》游戏软件一盒，全角色特制金属盾牌一组和角色设定画集一本。个人觉得这套全角色的金属盾牌比起《无双OROCHI》、《战国无双2 猛将传》送的徽章质量都要好一点。其实如果不是在《高达无双》发售时就购买了PS3，我也许会选择购买《真·三国无双5》With PlayStation3限量同捆版。同捆版当时捆绑的是40GB陶瓷白PS3主机1台，赠送的金属盾牌虽然只有9枚，但造型和TB版的不同，为独立原创。不过既然之前就拥有了PS3，就毫不犹豫的购入了TB版。全部金属盾牌共有42枚，除了4大势力共计41位角色的盾牌外，还有一枚《真·三国无双5》的LOGO盾牌。角色盾牌上印有该武将的头像和半身像，由合成材料+金属组成，工艺精细，具有颇高的收藏价值。

## 《真·三国无双4》武器大全

现在为各位所展示的第二套收藏品是本文的核心环节。武器大全是由KOEI社和日本玩具厂商MSATER JAPAN联合出品的盒蛋系列，共累计推出了3卷。分别是Vol.1乱世黎明篇；Vol.2英杰抬头篇；Vol.3赤壁·三国鼎立篇。全部武器都是选自《真·三国无双4》中角色的第三把武器，每卷是12把武器+隐藏版铠甲一件。4代中有48名可选用角色，3卷总共只推出了36把武器，算起来还差12把，但这最后的一批武器已经不会再推出了，因为在今年11月下旬，KOEI和MSJ即将推出《真·三国无双5》武器大全。按照惯例，推出新一卷的盒蛋，那么旧款就会停产，而且KOEI已经宣布了第3卷既是这套武器大全的完结篇。

盒蛋与手办相比之，结构比较简单、工艺相对一般，可动性也比较一般。通常是以数枚一套的方式推出，多采取随机抽取的方式。将产品放在密封的纸盒中，由顾客抽取。每个独立包装的"蛋"中一般装的是产品的散件，只要经过简易的安装就可以组成精美的成品。由于是靠运气随机取得的，而且一套产品不但数量较多，往往还包括有隐藏版、特别隐藏版、异色版等稀有的版本，更增加了收集的难度和乐趣，七曜花了好大的气力才将这套武器大全全部收齐。其实我最喜欢的是无双系列中的UNIQUE武器，《真·三国无双4》中每名武将的第四武器亦是其最强武器。但KOEI偏偏选择第三武器来推出武器盒蛋，虽然很遗憾，但这不是我们能作主的决定。第三武器一直是KOEI官方CG人设图的御用武器，也就是说，不论是宣传、展示，还是周边产品，武器方面都是第三武器作为形象代言。在广大消费者面前，第三武器的形象更为普及，更为人所知，更深入人心。还有另一个原因，最强武器的造型都是最华丽的，也就是说，制作工艺上会更为复杂，这样对制造商的要求会更高，制造成本也会上升。

武器大全每个盒蛋中除了一件武器和一个城壁台座外，还有一张武将卡，每张卡上都依次编号，全部3卷都按编号顺序来排列。1



卷的12把武器为：青龙偃月刀、麒麟牙、牛头、蚩尤碎、丽玉锤、倚天の剑、方天画戟、黄龙剑、天狼剑、罗刹、火神杖、断河鞭。2卷的12把武器为：龙胆、古锭刀、虎扑殴狼、白羽扇、霸道剑、九天断、朱雀爪、月妖、小霸王、乔美、苍月、荒天导符。3卷的12把武器为：蛇矛、牙断、乾坤圈、霸江、飞龙裂空刀、飞燕、铁骑尖、青龙钩镰刀、黑羽



扇、晓、灭奏、光晕。其中1卷的质量最好，除了火神杖外，其他武器的金属程度非常高，像倚天の剑，断河鞭90%的材料均为金属。因为是第1卷，角色又都是各大势力的首领，所以在做工和选材方面都有些讲究。吕布的方天画戟也是全部36把武器中最长的一把，约长达293mm，许褚的蚩尤碎是最重的一把，整个武器的头部全部是金属。相比之下2卷和3卷的用材上，合成材料明显增多，金属大大减少，这不光影响了品质，而且使得原本光彩夺目的武器大全失色不少。有部分武器还有配件，有些配件是游戏中很少见或者没出现过的，比如司马懿的黑羽扇就附带一个玉玺。整体来说，短兵器和双兵器的做工都比长兵器的好，长兵器因为包装原因，都是被分为两半，展示的时候需要组装，但接口处的做工有些粗糙。七曜最喜欢的武器有1卷的麒麟牙、牛头、蚩尤碎、倚天の剑，2卷的朱雀爪，3卷的乾坤圈和飞龙裂空刀，没一把长兵器。

## 精华中的精华

此部分是本次展示的压阵展品！武器大全中提到每卷都有一件隐藏铠甲，这3件铠甲分别属于这3卷的主题人物，分别是吕布、孙策和马超。熟悉盒蛋的玩家都知道，日本厂商在推出每套盒蛋时，几乎都会制作一款隐藏版在其中。隐藏版是整套盒蛋中数量最少的一款，也是制作最精细、收藏价值最高的一款，如果不是刻意购买隐藏版的话，能幸运的抽中，简直可以直接视为中了一回大奖！3件铠甲均为《真·三国无双4》中该角色的1P着装，也就是人物GC设定图的着装，各位肯定都会非常熟悉。论制作工艺，3件铠甲的做工倒是不分上下，与武器相比，自然精美了不少。细节处理很到位，个人最喜欢的是孙策的铠甲，吕布的其次，马超的虽然比另外两件多一个头盔，但整体上的感觉没有吕布的威武，也比不上孙策的庄重。

**PROFILE**　11月下旬KOEI会推出《真·三国无双5》武器大全和英杰武将第一卷，这次武器大全中有赵云的龙眼，配上《真·三国无双5》角色博物馆里赵云通常版里的龙胆和隐藏版里的龙爪，赵云的武器总算齐全了，于是可以拿它们来玩换装，这也许就是KOEI的设计用意，目前龙胆和龙爪都已经入手，只等5代的武器大全发售，下次有机会七曜会继续展示。